

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年1月31日
42
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
年間盛事 編者作者齊集！
《遊戲誌》吐談會1997
最注目遊戲新聞回顧
97遊戲界展望
最受歡迎遊戲直選結果揭曉
爆機萬歲！！
天外魔境第四之默示錄
雷朋三世嘉利賀圖城～再會
WILD ARMS
ARC THE LAD II
虎膽龍威
RAY TRACERS
CAPCOM最新遊戲
BIO HAZARD 2
BATTLE CIRCUIT
ROCKMAN賽車
遊戲誌 GAME PLAYERS EX
隨刊附送・不另收費
請向書報攤索取
公布
FINAL CAMPAIGN CD FANTASY、
PHYCHO PAD縱橫無敵有獎遊戲
得獎名單
《美少女夢工廠～夢見妖精》公主育成計劃
《EVE brust error》偵查日記
《BASTARD！！》地圖攻略第二、第三章
FINAL FANTASY再臨



Sony Playstation

Super NES

Sega Saturn

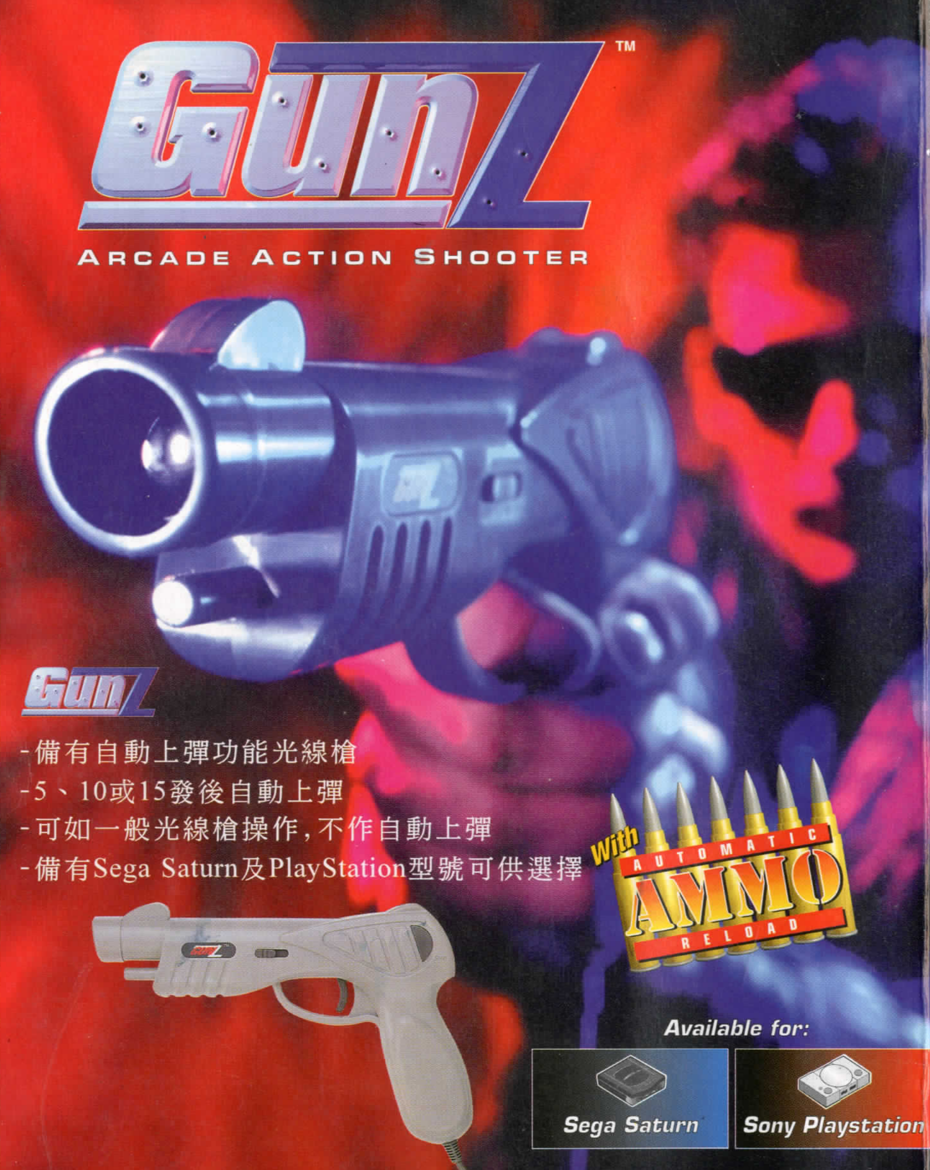


- 可用於Playstation, Sega Saturn及Super Nintendo
- 十對一同步設定(10 in 1 Programmable),按制一次可出絕招
- 4組自設記憶組合(Macro),可儲存4個人物或4個遊戲之設定
- 獨立Auto Fire , slow motion 等功能一應俱全
- 向內傾斜大面板,防滑橡膠手柄及重金屬底板
- 逆轉絕招方向控制(Flip)

In addition to the metal base and arcade button layout, it offers one- and 10-move combo programming ideal for fighting games. 1997 VIDEO GAME BUYER'S GUIDE **Rating: 9.5**

This arcade joystick can seemingly do no wrong.
Rating: 9.5 P.S.X. **1996 June/July Issue**

The Psychopad K.O.'s greatest strength lies in its move programming abilities.
Rating: 9.0 **EGM²** June issue, 1996



- 備有自動上彈功能光線槍
- 5、10或15發後自動上彈
- 可如一般光線槍操作,不作自動上彈
- 備有Sega Saturn及PlayStation型號可供選擇

Available for:
Sega Saturn | Sony Playstation

Psychopad JR.









Sega Saturn　Playstation　Super Nintendo

- 十對一同步設定,按制一次可出絕招
- 12/14個可自行設定按鍵
- 4組自設記憶組合(Macro)
- 可選用標準設定(Game Defaults)

The Psychopad Jr. is a well built and responsive controller.
Rating: A- The Buyers Guide **Oct 1996**

✈現凡購買Psychopad K.O.,Psychopad Jr.或WonderStick皆可獲贈精美詳盡之格鬥遊戲秘技寶鑑，送完即止。秘技寶鑑全書共146頁，輯錄現時最流行格鬥遊戲之秘技，包括Street Fighter Zero 2，鐵拳2及Tobal No.1等，實爲格鬥遊戲愛好者極佳之收藏品。



H.K. Distributor: **Wonder Star Corporation Ltd.**
Shop 3 & 5, Basement Whampoa Internet Zone, Home World, Site 12 Whampoa Garden, Hung Hom, Kowloon.
Tel: 2764 8002 Fax: 2774 0806

Singapore Distributor: **Relialogic Corporation Pte Ltd.**
Blk. 231, Bain Street, #02-25, Bras Basah Complex, S180231 Singapore.
Tel: 65-338-7728/7729 Fax: 65-3386865

恒景突破新科技！

PS SAKKARA AI PS-602
SS MAJORIS AI SS-232
超智無敵手掣





- 全倣真駕駛環境，盡善盡美
- 人工智能可編程序系統
- 超級必殺技，一按即出
- 特大記憶，可容54個程式
- 模擬駕駛系統

SS-233
SS MAJORIS

- 連射機能設定
- 慢動作選擇



PS-607
PS SAKKARA DX

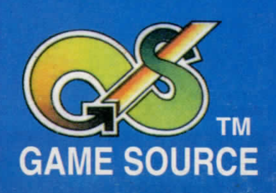
- 「慢跑模式」
  減慢人物動作，不影響畫面效果
- 「駕駛模式」
  可變轉彎角度，最宜賽車遊戲
- 獨立連射，附有LED顯示
- 慢動作選擇



NTSC TO PAL Converter

- 兩款不同型號，
  可適用於 Sega Saturn
  或 PlayStation 主機





總代理：
恒景電子有限公司 Eternal Peace Electronics Ltd.
九龍荔枝角道 808 號 好運工業中心 8 樓 811-812 室 電話: 2310 9011 傳真: 2743 7062



冒險路上，我與你一起同行





97大新聞一浪接一浪

FF迷必讀

《遊戲誌》最受歡迎遊戲直選結果公布

遊戲誌編輯、筆者總員發噏風恒例

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、滋水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

機種



遊戲性質





戰略角色扮演遊戲
歷險遊戲
戰略／模擬遊戲
體育遊戲
足球遊戲
賽車遊戲
射擊遊戲
智力遊戲
桌上遊戲
電 影
電子圖書
其他遊戲

其他

雙 打
對應光線鎗
多人參與
對應滑鼠
需記憶卡／有記憶進度功能
對應軟盤
通訊對戰
對應ANALOG 控制桿
不適合十八歲以下人士

賞心樂事

隨刊附送

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、阿三◆FREELANCE WRITER／ZAC、SPYDER、神之黃昏◆COVER 3D MODELING／MEDIA GRAPHIS LTD. ◆COVER DESIGN／子濃 ◆GRAPHIC DESIGN／子濃、SING、FAI ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD. ◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL:(852)2527-8665
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引 (本索引以遊戲種類及筆畫排序)

公告天下

由於農曆年假期間，《遊戲誌》多位編輯要到日本朝聖關係，第 43 期遊戲誌將延至 1997 年 2 月 28 日出版，敬請留意。（俾我放假呀……）

預你唔睇編者話

轟轟轟米奇話——

上期書一時錯手，竟然將EVA首映年份誤打為1996年，連自己都唔能夠饒恕自己，所以，現在自醒三件，以作懲罪——轟！轟！轟……以後我一定小心打字……

最近同事們為一封讀者來信而忿忿不平，但事件間接與米奇有關，所以米奇還是要澄清一下。我們在製作《金田一》時所使用的並不是秘技，而是一種取得資料的方法。同事們懂電腦語言，所以看得懂遊戲的內容，就如我們識日文而看得懂説明書一樣自然。事實上，所得的資料並不能令遊戲中的偵探POINT立即變成100分，或是立即看到完美爆機，這又怎算秘技呢？為了澄清那不是秘技，米奇上期亦藉着同類遊戲《今時今日的吸血鬼》講解了資料分析的初階，那是不是秘技就由各位看官自行判斷了。

做傳媒的，手底多少會留有兩三下功夫，難道這算是不負責任？敬請那位自稱傳媒人自重。閒話休提，又是今期的EVA時間，今期就講講使徒吧——

米奇很多時都見到一些傳媒以外星人或怪獸來定義使徒，不過，其實在《EVA》的故事世界中，使徒的謎仍然是未解開的，它們是從哪裏來、由誰或以甚麼形式創造出來都未有公布，所以任何定義都不恰當。我們只知道的，是使徒是由一些同時擁粒子和波的性質的物質構成，遺傳基因的固有波形色譜跟人類相似程度達99.89%。在最初，使徒是沒有名字的，它們之所以被稱為使徒（英文是ANGEL），大概是因為它們攻擊和自爆時，所引發的爆光都是呈十字架狀的。到了第十四集時，在NERV給人類補完委員會的報告書中，才正式出現各使徒的名字。直到現時為止，在電視版中提及過的使徒共17隻，其中最神秘的是第1使徒阿當和未有名字的第2使徒。本來大家都一直以為（連使徒都這樣想）阿當是被NERV以朗基奴斯之槍封在CENTRAL DOGMA底下，後來第17使徒渚薰才驚覺那是複製品，到底阿當現在去了哪裏，而第2使徒又是甚麼，都要留待庵野秀明好好交待。下期米奇再為大家介紹各使徒名字的含意吧。

希望能令大家HAPPY的J.J話——

◆近日在機緣巧合的情況下，買回星里望留的新作《或許是個夢（暫譯名字：原書名《夢かもしれない》）》第一集，因此終於可以將之前買了但不敢開來看的第二、第三集一口氣看完。這次星里所寫的題材比以往的更為敏感，提到有關婚外情的問題（不便説太多，否則看起來會趣味大減），在下仍是未婚少年一名，不大清楚這方面的事，但見主角加勢因專注工作而導致家庭出現問題的部分就花了些時間去思考，希望自己日後不會出現故事中那種情況吧。

◆威廉兄，相信當你看過今期的預告後也會知道FF VII的攻略會採用甚麼方式推出吧，今次三人合作，主要是為了加快製作時間及提高質素，雖然如此大規模的合作還是第一次，但在下相信這攻略是不會令所有喜歡FF VII的讀者失望的。

◆最後，在下要回應一下讀者艾活的意見：須知寫攻略的其中一個重要技巧，是配合遊戲當時的氣氛用上相應的字眼，若將一些嚴肅的劇情寫成鬧劇一樣，就倒不如用流程方法去寫，以免有人看完後誤以為那真是一場鬧劇。這是在下多年來寫攻略的一個基本原則及信念，而提出來只是為表明自己的立場。

與教主無關的ARES話——

一向以來ARES也不大喜歡在「編者話」中解答問題或來信，因為此框框可是ARES的私人小天地，用來答信似乎太浪費了！不過看罷41期「無責任讀者擂台」中讀者毛萌一文，實在要作一點聲明，因這似乎與ARES聲譽尤關（笑）。首先，雖然以往工作中ARES也擔任了讀者欄的掌事人及以成為讀者與書刊間的橋樑為己任，不過由《遊戲誌》創刊至今，ARES也沒有主理過「懊惱GAME你教」一欄，原因是因為ARES想將此工作交與新加入戰線的同僚，希望各人更能感受到此工作的樂趣及責任，從而作出培訓，當然，如有問題出現ARES也定會插手，作出適當的處理。至於讀者毛萌亦可放心，因為編輯部已就問題作出檢討處理，在未來的日子中，「懊惱GAME你教」定會變得更有系統、更完善。説回讀者毛萌方面，收到閣下的來信實在很感動，雖然老總讀信後並沒有與ARES相擁及表示會加人工兩倍，但老實説，大部分以往曾與ARES交流過的讀者也會有資料存檔在ARES的大腦資料庫中的，因此每當看見故人來稿也會有一份莫明的歡喜，因為各人來稿的水準提升及成長，對於ARES來説也是一份無價的禮物。最後，當然是希望各位讀者以後繼續捧場吧，同時編輯部也是絕對懷着百分百誠意期待各位讀者來信提供意見的，因為讀者的意見便是《遊戲誌》向前邁進的原動力之一！

後記：回應部分讀者來電，「特撮」一詞是與「特攝」相通的（編按：「攝」在日文中被寫成「撮」），其意是指「以特技為拍攝手法的影像作品」，即是指「特技片」，但於香港便多被狹義成《幪面超人》、《超人》、《戰隊》及《哥斯拉》這類所謂的「超人打怪獸片」，而ARES便是其它們的死忠迷之一。

PUYU神話——

新年將至，趕稿趕到人都顛，而且更要做一期過爆機攻略，真有點吃不消，如果做得不好，請大家多多包涵。

趕完稿後，筆者便會聯同一眾編輯及外稿往日本度新歲，休息一番，有機會的話便拍多一兩幅相給大家看。

為了讓山寺良牙成為真正的男子漢，眾團友正草議夾錢在酒店附近搵個泰××俾佢，為他揭開人生的新一頁……就連無份去的赤目黑龍都話夾埋一份，想不到赤目黑龍亦有義蓋雲天的一面。

買波鞋小指南：N記的ZOOM FIGHT FIVE已有行貨到港，一千有找，前陣子還炒到千五；以棒球明星野茂英雄作招徠的AIR NOMO MAX亦只賣千鬆；柏賓的新鞋AIR MAX UPTEMPO 3亦週街有得賣，都係千二左右。想買的話就要快手，否則俾人再炒就不值了。

赤目黑龍話——

首先，黑龍非常多謝這位名叫「EDWARD」的來信，對於信中的內容，黑龍也有一點兒的認同，不過黑龍對信的內容要作一點回應：基本上我們本身是一群熱愛遊戲的人，而作為一個玩遊戲的人而言，總是希望能夠將遊戲玩到最好，所以在玩之前必定會做好準備工夫，當然包括遊戲背景的資料搜集，而且，我們批評他人之時只是説出事實，而不是「故意」針對對方，所以如果這樣做也算錯的話，EDWARD先生，你實在叫我們太失望了！因為似乎是你偏幫他人而非我們之錯；而至於你説《遊戲誌》之中也有用字不雅的情形出現，這點黑龍也不肯否認，不過情況絕非嚴重，只是一兩句而已，至於我們所指的是整篇文章的問題，所以希望讀者EDWARD能明白實際情況，黑龍本人是一個對待中文非常認真的人，所以對於在文章之中使用一些通俗的語句又或是「廣東話」，黑龍也是不大贊同的；對於我們其中一些同事以前是有做過「翻版書」的問題，不錯，就連黑龍也有做過，然而，人不可以「改邪歸正」嗎？這樣實在太不公平了，又如在社會上有不少人也曾做錯過事，莫非全部也要被判死刑？錯了，我們總要給他們改過的機會，對嗎？最後，非常多謝EDWARD的來信及批評，不過，既然EDWARD自稱是我們的同業，那麼，黑龍非常希望EDWARD能夠再次來信，説明你是那本刊物的員工，讓我們日後能再作多些的交流，相信一定會對我們雙方也有益處的。

遊日前的福田君話——

●近日無乜特別事發生，唯一一單就係有熱心讀者FAX嚟，話筆者上期嘅編者話寫得過咗火。福田有一點要澄清嘅，就係身為編輯在處理遊戲攻略上嘅職責，就係盡能力將遊戲的攻略法做好，難道求求其其、得過且過咁去做一份攻略出嚟自欺欺人，讀者會否接受這種質素的稿件？我試問你：你認為一個AVG要達成完美ENDING，使用金手指或輸入秘技就辦得到嗎？不死？無限人數？無限續關？簡直荒繆！我早已説過那個不是秘技！你試試用那個攻略流程來玩吧，我寫了足足3日的。

●書頭時買了幾隻新舊CD來聽，其中今井美樹的《PRIDE》和群星合唱的《YOU ARE THE ONE》很好，值得一買。過了幾天，終於也買了GLOBE的《GLOBE》和華原朋美的《LOVE BRACE》，原因是某天在衛視中看到一個有關小室哲哉的節目，聽到《I'M PROUD》和《FEEL LIKE DANCE》後便很喜歡。不過，自己總覺得安室的《SWEET 19 BLUES》較《GLOBE》好聽，可是銷量還差了一截，WHY？

●新SINGLE速報——安室《Can you celebrate?》2月19日推出、Mr.Children《Everything(It's you)》2月5日推出、SPITZ《SCARLET》1月29日推出

真的怒了之天草四郎 時貞話——

就嚟到農曆新年，當然最期望的就是出糧啦！不過最近有一件十分奇怪的事件發生，就是「玩玩吓《K.O.F.97》，竟然變咗《K.O.F.96》」，唯有説一句配服配服，而且喺一個長年累月都冇雨落的高山上面，人都缺水啦！真冇陰公囉！由於農曆新年的來臨，余已經計劃好一連串的行程，準備與幾位好友一同到另一處地方「遊山玩水」，一想起就興奮啦！快啲放假啦！快啲趕埋啲稿啦！快啲出《女神異聞錄PERSONA》隻SOUNDTRACK啦！快啲出FINAL FANTASY VII啦！快啲出《侍魂》系列嘅第五作啦！快啲「落雨」啦！唔係就乾塘㗎喇！

最後，余看到了有一位讀者的FAX，內容是為了《金田一少年》而破口大罵。雖然這完全不關本座事，但余實在看不過眼，決定替下弓不少苦功的同事們説句公道説話。汝説咱們隱瞞《金》的秘技，不過對唔住，哩個並唔係秘技。如果係秘技嘅話咱們點解唔大大方方登落秘技呢？反過來説，人哋知道咗完美嘅攻略都唔教，汝就可以忍受？汝嘅心態都好難明！但余只知道《GPM》中的每一位編輯都好盡責，能夠盡量做好每一個攻略都係咱們嘅心願，莫非汝鍾意一啲「去哩度→去嗰度」嘅攻略？唔通淨係睇圖片？余相信汝係一個極之極之容易滿足嘅人。

山寺良牙致各位讀者的話——

1. 本人發覺近來衰多口，經常開口咬到舌，而且又經常説錯字，弄到與GPM的其他同事們會錯意，幸好最後都能夠弄清事情的真相，否則便大件事，而且，後果亦非常嚴重。

2. 最近，不知為何日本的國際交流基金會會突然寄給本人一封有關日本語一級能力考試的成績單，雖然今年不合格，但下一年，本人一定要大大努力去取得合格的。

3. 上一期（四十一期），雖然本人已戰勝了《SHINING THE HOLY ARK》，但本人亦因此而失去了半個生命，不過最後一句還是要説謝天謝地。

4. 另外，要多謝兩位送聖誕咭給本人的讀者，它們非常精美。

5. 由於下一期（第四十三期）的出版日已是農曆新年之後，因此本人首先在此向各位逆説聲「農曆新年快樂！」，各人都可以獲多些「壓歲錢/紅封包」。

少年阿三真實告白第四話——

「如果你可以遇到一個理想的對象，產生完美的感情，充分享受幸福與滿足。但是同時得知對方只能活兩年，請問你願意接受這個機會嗎？

當然願意！人生營營役役，有誰曉得一生中有多少機會遇上心頭愛？不懂得把握機會，珍惜現在的相遇，到過後空留回憶才來追悔，只剩下那份捨不得的失落和遺憾，不是很悲哀麼？對我來説，用兩年時間去換取一份美好的回憶，絕對值得。所以我決定……

買任天堂N64！」

以上，是王先生的個別案例。在云云次世代遊戲機中，倘若閣下仍未投身任何一個陣形，會有甚麼原因支持你此時此刻去買任天堂N64呢？事實証明，《MARIO》&《孖寶賽車》依然有一定號召力。尤以《孖寶賽車》是那一種「齊齊HAPPY」的集體遊戲，不單只製造快樂氣氛，還有人與人之間的認同感與共鳴感，這是題外話。但除此以外還有幾多遊戲可供選擇，大家都心裡有數，這樣我們還憑甚麼去買N64？而事實上單在日本的銷售額仍有1,100,000部，何解還有這麼「多」玩家？相信其中一個原因，純綷「任天堂」這個牌子，已經跟大家產生了深厚的感情，由紅白機、超級任天堂開始已經跟「她」在遊戲裡一同成長、一同分享，一同感受快樂、幸福和滿足。所以就算坊間如何看淡，「她」今天如何不濟事，做錯了幾多，甚至有業內人士估計，N64的「壽命」不會超過兩年，仍會有一批擁戴的玩家鼎力支持，而買機就是最好的行動表示。只盼望「任天堂」公司重張旗鼓，重新部署N64的發展方針，不要讓支持「她」的FANS失望就好了。

FINAL FANTASY VII™ 得獎名單

ファイナルファンタジーVII

獎額：200名

各獲《FINAL FANTASY VII》亞洲版遊戲CD一套

FINAL CAMPAIGN CD FANTASY 有獎遊戲

尤達國
王志雄
王英樹
王浩業
王學勤
甘進源
白偉民
白偉昌
伍子民
伍伽傑
伍志堅
何希哲
何洛楊
何鉅華
何學成
何曉峰
余孟韻
吳志文
吳家倫
吳駿彥
岑偉傑
岑德生
李玉倫
李志立
李尚發
李振基
李國權
李創業
李瑞樂
李穎生
沈智琛
周兆文
周迪文
林子凱
林志達
林威志
林國煒
林智健
林植原
冼洛雄
姚俊平
姚智文
洪玉華
胡冠民
胡偉皓
胡耀宗
馬少聰
區國漢
張肇倫
張駒駿
梁志柱
梁志森
莫智堅
許永鴻
郭偉謙
陳志豪
陳政熙
陳家平
陳家峰
陳振聲
陳　添
陳淑滿
陳港強
陳敬德
陳榮耀
陳維達
陳曉鋒
陳穎濠
陳鴻議
曾志安
曾浩齊
程文禮
黃俊昇
黃威霖
黃家偉
黃桂鴻
黃啟基
黃懷文
楊志成
楊建華
楊健生
葉家軒
葉敬恩
雷文鋒
廖加迪
廖建華
廖建業
劉子洛
劉永昌
劉家輝
歐嘉雄
潘志堅
潘嘉謙
蔡偉德
鄭育生
鄭寶如
鄧威強
鄧家慈
鄧偉恆
黎建邦
盧尚達
賴志宏
謝奕昂
謝家輝
鍾文輝
羅志遠
羅博信
羅廣榮
譚永恆
譚潤明
關兆峰
蘇榮添
CHAN HING KEUNG
CHAN KA MING
CHAN KAI MAN
CHAN KAR MAN
CHAN KWONG FAI
CHAN MAN TAI
CHAN SHING KAI
CHAN SIU KEUNG
CHAN YIU KIT
CHAU KWOK LEUNG
CHENG TAT YAN
CHEUNG KWOK CHI ISAAL
CHIU CHUN HUNG
CHOI CHEUK LUN
CHOW WAI MAN
CHOW YU WA
CHU KAI YAN
CHU KWUN WING
CHU WING FAI
CHUNG CHI KEUNG
FOK HON KIT
FONG KIN WA
FU CHUEN KIT
FUNG KAI YAN
FUNG NGA TIK
HO SUK HA
HO WING KUI
IP CHUN LEUNG ALEX
KAN CHUN KIT
KOOK HUNG MUI
KWOK YUN TOA
KWONK MAN LUNG
LAM KA CHUN
LAM KAM SING
LAM LUN MING
LAM SIU KAY
LAM YIU WING
LAU WAN MING
LAW KAM CHEING
LEE KA TAT
LEE WING KEI
LEUNG CHI PANG
LEUNG CHI PING
LEUNG CHUN KIT
LEUNG HEI MING
LEUNG KA HING
LEUNG KWOK WING
LEUNG WAI HUNG
LI SHEA LEUNG
LO KWOK WAI
LUI PAUL
LUK TAK WAI
MA KIN PING
MA WING YUE
MAK SAN NGAN
MAN KA KIN
NG KWUN MAN
NG WAI YIP
PONG HIM WAI CLAYTON
QONG SIU CHEONG
SO KA CHI
TAI CHI KEUNG
TANG CHI HONG
TANG KWOK TAI
TANG LUK CHEUNG
TANG MAN KEI
TERRY LAU
TSOI MAN LUNG TIMOTHY
WAN KWOK KEI
WAN TAT HUNG
WAN YU SHEK
WONG CHEUK LUEN
WONG CHI FAI
WONG CHI KEUNG
WONG MAN FUNG
WONG TAO MAN
WONG WAI PANG
WONG WING LUEN
WONG YIU MING
WONG YUE FUN
YAP KA LEUNG
YEUNG HIN KWONG
YEUNG KA LAP
YEUNG PO HUNG
YIM KA CHUN
YIU KA HANG
YU SHING KO
YU TUNG KIN



本刊已另函通知得獎者領獎辦法

凡已收到領獎信的讀者可於即日攜同領獎信及身份證親臨「遊戲誌尊賣店」領獎

查詢電話：2380-2223

DYNAMITE刑事

破壞神警探登場



記得96年時街機曾推出了一隻名為《DIE HARD ARCADE》的動作遊戲，而其日本版本名字便是《DYNAMITE刑事》，由於遊戲基本是以電影《虎膽龍威》作藍本，故本刊當時便乾脆以《虎膽龍威》這較親切的名字為譯名。以遊戲本身來説的確趣味一流，不過一般坊間反應便是略嫌難度太高。而於早陣子，此遊戲的家用移植版終於也推出了，相信之前「煲」不爆的玩家也會有興趣將這破壞神警探帶回家慢慢「折磨」吧。

老太爺與死靚仔



於模式上，單看遊戲那兩種模式的確令玩家們感到奇怪，因為遊戲除本身「正GAME」《DYNAMITE刑事》這現世代遊戲外，竟「付送」老爺時代遊戲《DEEP SCAN》，不論風格與玩法兩者也絕對風馬牛不相及。不過可説好戲在後頭，其實《DEEP SCAN》的出現可說牽涉到一樁陰謀的，當然，這陰謀自會容後再談。

血腥互毆隨意選

在遊戲的OPTION中，玩者除可像以往其他遊戲般作按鈕調配外，其中兩項設定玩家們可要先留意的。其一便是由於遊戲是可二人同時進行，故於OPTION中玩者便可選擇是否開啟「FRIENDLY HITS」一項，因為在將這項撥至「ON」後，遊戲中兩位玩者便可互毆。至於「VIOLENCE」則是選擇擊中敵人時會否飛出血花。



製造商：SEGA
售價：5800日圓
容量：CD-ROM



DEEP SCAN的陰謀



正如上文所説，於迷你遊戲《DEEP SCAN》中是存在着一個陰謀的，因為玩者在進入「正GAME」《DYNAMITE刑事》前，如不先玩玩《DEEP SCAN》的話，那麼遊戲便只有4個CREDITS，即只可續版四次。但玩者如先進行《DEEP SCAN》，那麼在GAME OVER後便會只應玩者於《DEEP SCAN》中所得的CREDITS數而作出續版次數的改動！

DYNAMITE刑事



説回正式模式《DYNAMITE刑事》面，遊戲基本上與一般橫向動作遊戲分別不大，不過就操控上便加上了不少賣點，如不同的按鈕組合會出現不同的攻擊方法，有槍在身時其實可直接將敵人拘捕，不用次次打餐勁，以免因敵方人多勢眾而處理不及。

攻擊指令一覽

P＝拳擊
K＝踢腿
J＝跳

蹲下攻擊	↓＋P／↓＋K
UPPERCUT	緊按P後放
後翻踢	緊按K後放
DASH ELBOW	→＋P＋J
JUMPING DOUBLE BACK KICK	→＋K＋J
空翻落	PPPK
跳後迴旋	PPPPK
DOWN攻擊	J↓＋P／J↓＋K
騎馬	(接觸後)KKK
GERMAN'S FLEX	(接觸後)PPKKK
GIANT SWING	(接觸後)PPKKP
FRANKENSTEINER	(接觸後)JP
逮捕	(持槍接觸敵人背後)PP／KK
緊急迴避	(接觸後)P＋K＋J

近距離戰道具武器

刀
使用次數——無限
(不能攜帶過版)

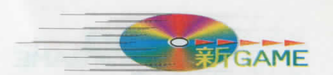


消防斧
使用次數——無限
(不能攜帶過版)



破樽
使用次數——無限
(不能攜帶過版)





中距離戰道具武器



掃把
使用次數——無限
(不能攜帶過版)

鐵棍
使用次數——無限
(不能攜帶過版)



棍棒
使用次數——無限
(不能攜帶過版)



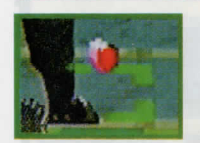
彈匣



彈匣H
手槍彈匣，12發

彈匣M
機槍彈匣，20發

體力回復道具



套囊
小部份回復



飲料
中程度回復



藥箱
完全回復

槍械



手槍
彈數——12
(可攜帶過版)



輕機槍
彈數——20
(不能攜帶過版)



飛彈發射器
彈數——6
(不能攜帶過版)



對戰車來福槍
彈數——6
(不能攜帶過版)



催淚氣
彈數——6
(不能攜帶過版)



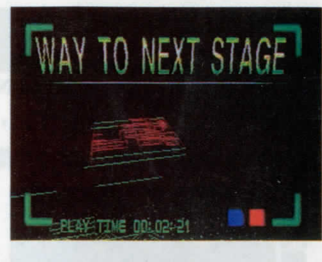
電槍
彈數——6
(不能攜帶過版)

道具的特別組合

於遊戲中，有部份道具是可組合使用的，如玩者在擁有打火機時，當拾到催淚氣便會變成火炎發射器，故玩者定要在第一版中拾到打火機這有用的道具。



過版計時



雖然遊戲並沒有説明會有計時這設定，但實質上當玩者每次過版時，畫面除會顯示出下一個戰區的位置外，更會顯示出到當時為止玩者所用的時間的，而在爆機後，於ENDING中亦同時會顯示玩者整個遊戲的進行時間，故當玩者玩熟了遊戲後是可以此作時間賽，令耐玩性提高。

單打有着數



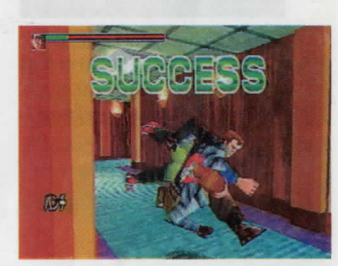
如上文所説，玩者是可從迷你遊戲《DEEP SCAN》取得進行正式遊戲的CREDITS數的，不個如玩者進行雙打的話，那麼CREDITS的數量便會由兩名玩者共用，故某程度來説這遊戲如以單打進行會較有着數。

考你眼力、腦力

於遊戲中，當到達各場境的過場部份時，遊戲便會出現一段考玩者眼力及腦力的部份，遊戲中玩者會遇上一些突發的事件，如突然受到敵人偷襲，或奔跑時突然有敵人出現。而在這時，畫面先會有「CAUTION」字樣出現來提醒玩者，之後便會在畫面顯示指令，如按跳掣、拳掣等。如玩者能及時按掣完成指令，那麼人物便會成功逃出或打倒敵人，同時畫面亦會出現「SUCCESS」字樣，但如失敗的話便會即時滯留在該處，並且要以自己的能力打倒該名敵人。



出現 CAUTION 便要準備



成功會有 SUCCESS 字樣及重播



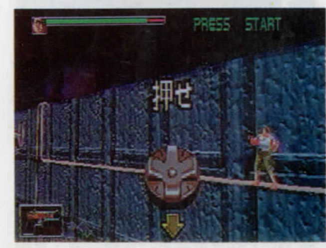
這字體是按拳擊



這字體是按跳掣



這字體是按踢腿

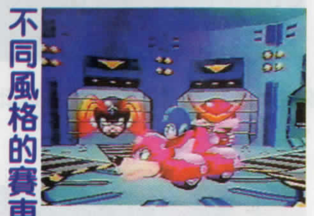


這字體是按方向桿

ROCKMAN BATTLE & CHASE

不經不覺《ROCKMAN》這動作遊戲的經典系列已步入10週年了，相信各位讀者亦對《ROCKMAN》瞭如指掌吧，不過以《ROCKMAN》為題的賽車遊戲你又玩過未？於3月20日，《ROCKMAN》便會推出一隻像《瑪利奧賽車》的遊戲《ROCKMAN BATTLE＆CHASE》。

不同風格的賽車



既然是以《ROCKMAN》為題材，遊戲中玩者當然可選擇多台由各人物駕駛的賽車吧，而這些賽車除各有不同風格外，更是每一台也有其獨特的性能及特殊能力的。如ROCKMAN自己的賽車便可發射子彈，ZERO便可射出波動砲，相信各擁躉定會滿意。

對戰功能



正如序言中所說，《ROCKMAN BATTLE＆CHASE》是一個與《瑪利奧賽車》十分相似的遊戲，故遊戲除同樣有道具使用、以特殊能力打擊對手外，二人對戰當然亦是絕不可決的要素。至於在遊戲中，在進行二人對戰時便會以上下畫面分割進行。

裝配部件



雖說《ROCKMAN BATTLE＆CHASE》與《瑪利奧賽車》十分相似，不過相比下《ROCKMAN BATTLE＆CHASE》當然會以更多的系統及設定來令自己更特出吧。而在遊戲的單打模式中，當玩者進入比賽前便可先替賽車裝配上適用於該賽道的部件，可說令遊戲空間更大。



製造商：CAPCOM
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
發售日：3月20日
(預定)

X2

華麗的攻擊畫面，令人喘不過氣的臨場感，不是輕扭兩嘢便可避開的彈陣，這些要素可說已是一隻好的射擊遊戲的基本條件。於《X2》這射擊遊戲中，玩者便可再一次感受到這些精彩的元素。



可二人進行



玩射擊遊戲的其中一個樂趣可說便是二人同時作戰，因為這樣除會令遊戲難度相應調高外，玩者們亦可通過二人的合作來過關斬將，從而感受到更大的樂趣。至於在《X2》中，當玩者以二人同時進行時，其好處便是不會像其他遊戲般有太多資料在畫面上，令玩者不能看清畫面。

橫向變縱向



一般來說射擊遊戲不是橫向進行便是縱向進行的，不過在《X2》中，玩者便可同時享受到橫向及縱向的樂趣。因為遊戲中當玩者進入不同的階段時，遊戲便會因應版圖而切換成橫向或縱向。

索敵雷射



於遊戲中，除攻擊畫面十分華麗外，玩者的特別武器亦是值得一提的，因為遊戲中玩者在POWER UP到一定階段後便可得到一十分有用的武器——索敵雷射。遊戲中玩者只要以此攻擊便可自動向敵人攻擊，可說快捷方便。



製造商：CAPCOM
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
發售日：3月
(預定)

BATTLE CRCUIT

本版所載之圖片均為開發中畫面

以受歡迎程度來說，「大亂鬥」動作遊戲可說是長青樹之一，多年來已不知推出了多少個大同少異的版本，同時玩家們亦十分樂意接受，至於其原因亦很簡單，大堆頭的敵陣、華麗的作戰、充滿迫力的必殺技、破壞感爆棚的進行方法，以上這些均是只可在這類型遊戲中才可得到的獨特觀能刺激。而將推出的《BATTLE CRCUIT》亦同樣是這樣的一個遊戲，看來又是各位變身成破壞狂的時候了。

講求合作性的遊戲



查實以這類大亂鬥遊戲來說，單打的樂趣怎也不及雙打般過癮，因為單打時玩者是會很易被大批敵人圍毆的，但如雙打便可通過合作及拉版來控制敵人，同時可合作「折磨」敵人，故《BATTLE CRCUIT》除可選擇單打或雙打外，更絕對是一隻講求合作性的遊戲。

友情的力量



於遊戲中，玩者是可取得一些特殊力量的，如加速、加強攻擊力或防禦力等，不過在《BATTLE CRCUIT》中的獨特之處便是當啟動這些力量時，是會兩名玩者也同時受惠的，不會出現像以往那一個打死牛，一個孱仔強的可悲情況。

限時打波士



根據大亂鬥遊戲的傳統，於每版最後要打敗該版首領可是必然的事，而於《BATTLE CRCUIT》中，遊戲更設定了限時攻打首領的設定，如玩者不能於限時內打敗首領的話便會被判敗陣，因此當攻打首領時玩者便會更感到那份緊張感。



製造商：CAPCOM
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
發售日：未定



最新開發中畫面公開！

在第一集引起了爆炸性的熱潮，繼而令所有人期待續篇的推出——《生化危機 2 BIO HAZARD 2》在一再延遲發售日之後，到底有了甚麼改變呢？今次我們便會以最新到手的遊戲畫面，介紹遊戲中的某些戰場。

署長室

這裏是RACCOON警察局最上層的署長室，以前這裏是可以看到整個RACCOON市的，但隨着城市的開發，新建的建築物已令視野不大如前，這裏主要的用途是給署長用來接見客人時使用的，所以平常會有不少時間是空着的，至於那放在枱上的模型，則是「都市開發計劃」的藍圖。





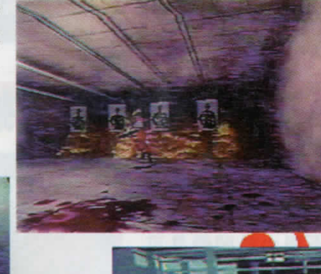
辦公室

這裏是RACCOON市警察平常辦公的地方，一般的事務性工作的部門如交通科、市民關係科、宣傳科都設在這裏，而與嚴重罪案有關的部門則設在專門的房間，只是現在這裏的警察以至平民都全部變成喪屍了。



練靶場

由於警察在處理職務時會有使用槍械的機會，所以是需要定期到警署的地下練靶場練習的。理論上，放置槍彈的房間一般都會設計成在練靶場附近的，那麼是否說來到這裏便代表快會到達一個寶庫呢？

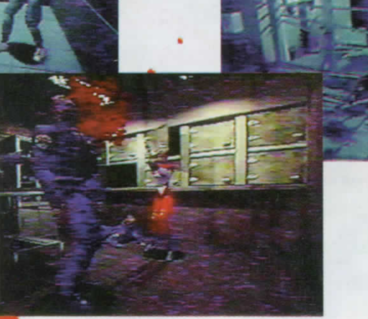


其他地方……

除此之外，我們還可從其他照片中確定到遊戲內的一些戰場，天台、走廊、警局大堂、設有升降機的大型地下倉庫……相信大家一樣會期待《BIO HAZARD 2》的推出吧！









製造商：CAPCOM
售價：未定
容量：CD-ROM
預定發售日：97年秋

鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD.

玩味十足的玩嘢遊戲

如果有一日，你公司或學校決定推出一隻遊戲，而遊戲中的人物均會由你及你的同事、同學飾演，那麼你會否願意「粉墨登場」？可能你會覺得好玩唔玩，攞自己嚟玩，不過《FUNKY HEAD BOXERS》偏偏便是一隻如此玩嘢的遊戲！遊戲中不論是拳師、教練甚至間場的女郎也是由吉本興業這間公司中，有份參與此遊戲製作的員工擔演，而且各人物更醜化得令人噴飯，相信各位定會對這另類拳擊遊戲大呼過癮。



製造商：吉本興業株式會社
容量：CD-ROM
售價：5800日圓



對戰模式

在模式上，遊戲除正式模式「CHAMPION」外，玩者亦可選擇對戰電腦及人的模式的。而在這兩個大同小異的模式中，玩者除可選擇遊戲本身預設的人物外，更可以使用自己培育的拳手的，故在水準方面絕對有高低之分，同時玩者亦可以各自的拳手比拼，看看那方才是高明的教練。至於在本身預設的拳手方面，為求進行得爽快起見，所以各拳手均是設定為最高的能力值的，同時各必殺技亦有所不同。









玩嘢 OP

於遊戲中，在玩者正式進入遊戲前已會立刻被遊戲的笑彈爆炸，因為遊戲單是OPENING已表明態度，說給玩家知這是一個如此「邪門」的遊戲。在OP中玩者將會看到遊戲中各四方頭拳師的大會操，加上各生鬼的表情，相信定會令玩者笑破肚皮。



另一視點切換

於遊戲中，玩者如在比賽中途按X、Y或Z便會切換遊戲的視點的。不過由於遊戲是可作對戰的，因此為避免影響到任何一個玩者對畫面的判斷，故在二人對戰時是會切換成另一系列的視點的。

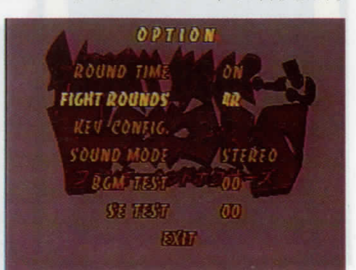






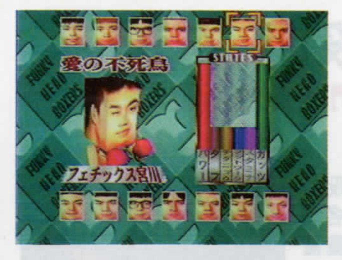
遊戲的 OPTION

一般來說遊戲的OPTION也是用以調教遊戲中的各項設定的，不過在《FUNKY HEAD BOXERS》的OPTION中玩者便要特別留意「FIGHT ROUND」一項，因為這項的用途是調教比賽以多少回合決勝負的，玩者如必急的話便可以一回合進行，如想玩耐性的話更可以八回合進行，不過一般來說也是以四回合決勝的。



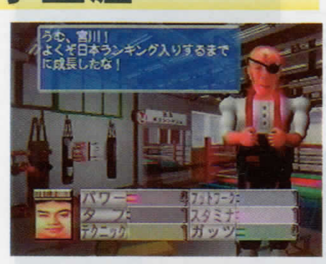
不同能力的拳手

當玩者進行「CHAMPION MODE」時，首先便要選定一名選手作賽，至於遊戲中便共有十四名拳手之多，而且各人物的數值也完全不同的。由於遊戲中拳手是絕對要經過培育才能擁有足夠能力挑戰的，故在開始玩者定要因應自己的風格來選定拳手。



四年拳手生涯

其實遊戲除以拳擊為題外，另一方面亦有一定的培育特性存在的，因為在開始時人物的數值均是很低的，而且遊戲中的總時間更只有四年，而遊戲的目的便是通過訓練及比賽來令拳手在四年內成為世界冠軍，否則便會GAME OVER。



必要熟讀的操作

操作	動作	操作	動作
↑	前移動		
↓	後移動		
→	右移動		
←	左移動		
A	上段防守		
↓+A	下段防守	↑+B	左鈎拳
→→	右閃	↑+C	右鈎拳
←←	左閃	↓+B	左腹拳
R	挑釁	↓+C	右腹拳
B	刺拳	←(→)+B	左拋鎚
(於必殺技中代表左拳)		←(→)+C	右拋鎚
C	直拳	A+B	左超重拳
(於必殺技中代表右拳)		A+B	右超重拳

RANKING

如上文所説，於遊戲中玩者的目的便是於四年內成為世界冠軍，而玩者便於每場比賽前在這排台名榜上看到自己的排名及向同級別但排名比自己高的對手挑戰，如打勝了便可取得其排名位置，而當成為該級別的最高排名便可進級，因為某程度上玩者應多作越級挑戰，以求用最少的時間進得拳王挑戰權。



每當倒地時

既然是拳賽，當然進行時會拳來拳往吧，故拳手掛彩亦是理所當然的，不過萬一不幸地被對方打倒時，玩者便要立刻依照畫面中的指示，不斷轉動搖桿及按任何一個按鈕，因為這樣除可令拳手更快起身外，更可加回部份體力的。



中場休息時

每當完成一個回合時，玩者便會進入體力回復畫面，而在這畫面中玩者便可以按鈕來加回體力。不過由於補回體力的要求是跟着畫面中箭咀的時間來按的，故玩者便切記不要瘋狂連按，因為如時間不夾便不會加體力，相對來説便最好以一二三、一二三的節奏來按。



惡魔教練登場

在遊戲中，每當完全一場比賽後，拳手也會返回拳館及進行訓練的，而這些訓練便分別由六名教練負責，同時由於每名教練也會令不同的能力值提升，故玩者便可因應自己的需要作出選擇。不過就各教練的造型及名字上看便極其玩嘢之能事，因為他們的造型及名字也以反經典日本青春熱血動畫及劇集的教練為對像，如丹波段平便是取自現在於TVB播映的《疾風鐵拳霸》中矢吹丈的教練丹下段平，各位於有留意的話便分分鐘會被他們笑死！

丹波段平



加力量2點、觸覺1點、耐加力1點

星三澈

技術2點、體力1點、觸覺1點

撫肩教練



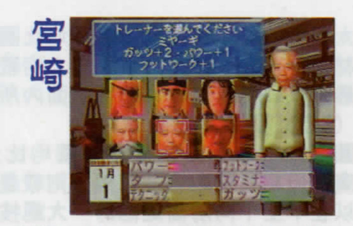
步法2點、技術1點、觸覺1點、體力1點

BOB KING



體力2點、耐打力1點、技術1點、力量1點

宮崎



觸覺2點、力量1點、步法1點

中龜仙人



耐打力2點、步法1點、力量1點



心靈邪惡的人快快消失

心靈呪殺師 太郎丸

讓我用呪文將你們邪惡的心靈洗淨！

製造商：TIME WARNER INTERACTIVE
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

故事背景



在古時的日本的某一段時期，各人都為了金錢、名利都變成心靈邪惡，加上貧富懸殊，所以有很多人都作奸犯科，屢見不鮮。有一天，城中的一位麵店的店主——太助，因為得罪了城中的最大惡黨——鬼哭黨，已令到鬼哭黨將他心愛的女兒捉走，之後，太助便在偶然的機會遇見了城中的一位有名呪殺師——太郎丸。並要求太郎丸幫忙救太助的女兒出來，於是，太郎丸便聯同他的朋友——圓海，一起向鬼哭黨挑戰。除了救出太助的女兒外，更要令城中的一些人民，脫離邪惡的束縛。







遊戲特色

此遊戲與其他同類動作遊戲的最大分別，就是它的攻擊方式並非使用拳、腳、刀或槍之類的東西，而是使用呪文的攻擊方式。



攻擊方法

在人物的前面會有一個呪文般的符號，當敵人出現時，那符號便會自動鎖着敵人，當鎖着後再按下攻擊掣便可打倒敵人，當然，大部份的敵人都不是一招便可解決，除非你使用儲氣攻擊則另作別論。儲氣攻擊亦非常簡單，只要在攻擊人出現前按死攻擊掣，令體力計下面的攻擊力計加大，當敵人一出現的時候再放手，便可以用強力的攻擊呪文；另外，當有多隻敵人出現的時候，而指標是鎖着你不想打的敵人時，可按L或R掣將指標指向另一敵人攻擊；還有，當儲氣至攻擊力計發出白色閃光時，便可以使用該人物的最強攻擊。







操作方法

方向掣：人物的移動
↓＋跳掣：從上層跳落下層
連續兩次↓掣或Y掣：防禦
A掣：修羅歸依呪文
B掣：攻擊呪文
C掣：跳掣
連續兩下同方向掣：衝前
X或Z掣：將成為同伴的敵人自爆
L或R掣：將描準座標位置改變

昨天的敵人，今天是你的同伴



玩者除了可以打倒版面上出現的敵人外，也可以利用他們去攻擊其他的敵人，方法是看見適合的敵人，然後向着他連按「修羅歸依」呪文，令目標的敵人變為金色，之後該敵人便會成為自己的同伴去攻擊其他的敵人。

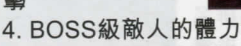
人物介紹



太郎丸——攻擊及描準範圍均比圓海低，但身材則比較輕，移動力及跳躍力均較高，另外，最強攻擊是可以一次過將版面內所有敵人消滅（BOSS級敵人除外）。

圓海——攻擊力及描準範圍均比太郎丸高及廣，但相對移動力及跳躍力則較差，此外，可以在半空中向前衝是他的一大絕技，最強攻擊是可以令中招敵人上方的敵人也一起消滅。

畫面看法



1. 人物的殘餘體力
2. 現在所使用之人物及殘餘隻數
3. 攻擊力計（當儲至白色閃光時即表示可使用最強攻擊
4. BOSS級敵人的體力
5. 輔助人物的殘餘體力
6. 已消滅敵人的隻數（可將這個數目按A掣來補充輔助人物的體力）



戰鬥介紹（對BOSS級敵人的方法）

1. 首先在此兩隻怪物剛出來時千萬不要跳上第二層，因為他們也會跟着上來，在地下打去了他們大約四分之一體力後，便會使用拋頭攻擊，這時就該跳上第二層並避開他們的頭並遂隻擊倒。



2. 之後在橋上便會與一條大蜈蚣決鬥，當他在半空中放下一排的刺時，我們便要看清楚刺與刺之間的空位並站在該處，當那些刺插在地後便要立刻跳至畫面中間的大空隙，因為那些刺是會自爆的，另外，在跳至中間時，也可趁機攻擊那大蜈蚣。



3. 行了一段路後，便會遇到一隻大蜘蛛，我們只須要踎下來攻擊便可輕易擊倒他，另外，當他從左邊衝至右邊後，便會發射LOCK ON的鐳射，此時玩者只要將人物盡量向左邊的大空間移動並閃避便可。

4. 對付這個魔人，在初段可以使用近距離攻擊，當打至餘下一半體力的時候，便要小心他的大山壓頂及彈弓手的攻擊，另外在被捉着時，要盡快連按左右掣來逃脫。







5. 這處除了在遠處有一頭大骷髏骨外，左右上空又有兩隻小敵人，但主要對付的是中間的骷髏骨，因此，火力應集中攻擊中間的位置，當玩者被LOCK ON時還不要緊，只要立刻跳起便可避開小敵人的放箭攻擊，另外，當骷髏骨放火時。便要跳起來避開那些火焰攻擊。

6. 雖然這怪物有多種的攻擊，但對付他實在不難，包括放火柱、捉人拋上天等……，但只要集中火力攻擊他的主體便行。

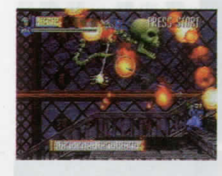


7. 這敵人的弱點不是蛇頭，反而是在跳來跳去的人，要小心他的降下燃燒彈及飛刀攻擊，另外，小心蛇噴出來的硬化毒，因為會使人物固定一段時間並不能移動。



8. 雖然這頭怪物在任何時間攻擊他也會有損傷，但效果始終不及他打開裝甲見到內臟的時候，要小心他的飛呪文攻擊及地板移動時的衝撞攻擊。

9. 對付這怪物的方法非常簡單，當有任何火焰飛來接近玩者的時候便立刻按防禦令火焰消失，之後便立刻「連按」攻擊掣，令版面上的火焰發大並向怪物撞過去，經過一輪這樣的攻擊後，怪物便可輕易地消滅。







10. 對付這人只要集中火力對着他便可，周圍的小敵人大可不用理會，當他發射LASER時，可以跳上半空連按幾下防禦來避過。

11. 對付這頭青蛙會分為兩個階段，首先是河上篇，而牠的弱點是突出水面的青蛙頭，這處要小心牠的大抓攻擊及飛蛋攻擊，那些飛蛋由於數量過多，一次是不可能將所有蛋消滅的，方法是將一部份的蛋消滅後，若果有其他蛋接近人物時便立刻按防禦掣將他們彈開，之後再打倒餘下的蛋，將青蛙頭打倒後，便會進入肚子篇，這處，要小心牠的胃液攻擊，而這處的死位是位於最左下角及右下角，而目標則是那4個會開合的氣孔，當扣體力至一半時，氣孔便會有一條條的蟲走出來，但他們是很容易打倒的，只要一邊消滅並順道攻擊那些氣孔，不消一會便可打倒青蛙。







12. 這怪物的弱點在中間的紅色部位，他的主要攻擊是彎向LASER及鐳射牆，當發射LASER時，只要靠着最右邊便可輕鬆避過，而三幅鐳射牆則要快快將它打破，否則便會被它夾至最左邊的電牆而受傷。



13. 對付這怪物的唯一基本方法是要手快，因為你是不能移動的，因此，對付他是要盡快將中間的眼打爆。



14. 這怪物是會伸出刺牆及放出火焰的，而弱點是中間的臉形符號，刺牆方面，在每一次攻擊後刺牆均會向右轉90度，我們大可利用沒有刺牆的那個空位來避過刺牆攻擊。



15. 此敵人的弱點是坐在中間的人，攻擊方面則使用那些抓作攻擊，雖然那些抓可以打掉，但為了生命着想，反而建議集中火力攻擊坐在中間的人，還有，當他的體力扣至一半以下時，在左右上空的兩個球狀物體便會放出3 WAY LASER攻擊，小心！



16. 此怪物會分為上下兩段方式攻擊，首先是那青色的鬼火會附在那五件物品中的其中一件，而且次次不同，當你攻擊不到那件藏着鬼火的物品後，那鬼火便會作出反擊，並撞傷玩者，當他扣了一半體力以後，便會組成一個武士，並使用茅及孤光波攻擊。





17. 在初段，這頭九尾孤會放出一大堆蚤來攻擊你，而牠的弱點



是九尾孤的頭，當打了一段時間後，牠便會變身成一個光球並四圍亂衝亂撞，扣了牠一半體力以後，牠便會變出4條尾來追着玩者。我們大可以利用天花板來避開牠的攻擊。



18. 這怪物的弱點是兩條觸手的出入口，玩者只要靠近並攻擊，當觸手伸出來時立刻跳開躲避，而下方的兩隻小敵人只要打去其中一隻便可，之後便是打那隻巨大蒼蠅，而蒼蠅的弱點是牠的頭，要特別小心牠放出來並在地上移動的蛹。



19. 此敵人的初段攻擊與第一次遇見的蜘蛛怪相同，當打了牠一半體力便會將型態改變，而改變後的攻擊方式除了有4條的LOCK ON LASER外，還會使用劍斬及雷電攻擊，另外還有一個風吹燃燒彈的絕技，玩者對付牠時最好使用近距離戰。



20. 此敵人有三種不同的主要攻擊，分別是妖獸牆、順號鑼射及大風吹，牠的弱點是主體的頭。





21. 此怪獸的弱點是那粒紅色的球，當它在最上方並橫過往第二個青色大球時會向下發射子彈、這時便要立刻按下防禦掣，另外，它亦會跌在地上並向你衝過來，一是盡快跳高，二是立刻按防禦掣，否則便命不久矣。當扣了三分一的體力後，其中一個黃色大球會放出小球並用雷電攻擊，我們只要集中火力攻牠的中心便可。







22. 這敵人的主要攻擊是用手抓你及炸地LASER，當發覺有一條綠光由敵人發射並掃過地下後便要立刻跳高，因為這是發射炸地LASER，還有，在地上有一個座墊，當拿了它後是可恢復玩者的體力，這怪物的弱點是手與手之間的頭。







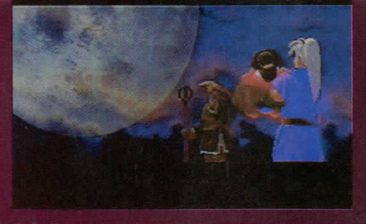
23. 今次終於到最後一戰，此BOSS的攻擊方法非常之多，包括回力刀、金剛捧、大刀斬及噴火，而牠的弱點就是上半身，當牠的上半身離開腳之後，上半身會跌下4隻毫不起眼的鼻涕蟲，雖然説是不起眼，但也會影響到指標去打主體。還有，當上半身與下半身分離時，是會使用火焰及LASER攻擊，而且是同時攻擊，要小心。將此BOSS打倒後，便可以看到感人的ENDING。







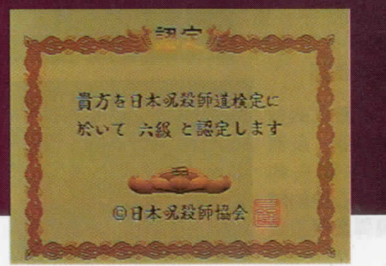




爆機後的附加玩法

在任何一個難度也可，只要爆一次機後，在標題選擇項會多了一個名為「RANKING」的模式，其實那是一個段位設定模式，此模式是只供給你一隻，以打倒多少隻敵人及時間來斷定你屬於第幾級的玩者，若果有興趣的話便不妨去試試。





SAMPRAS EXTREME TENNIS

森柏斯頂尖網球

遊戲簡介

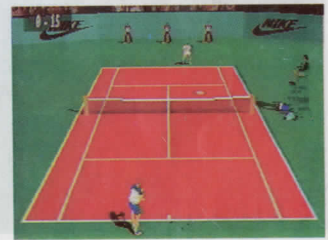


相信有看網球的玩者們對「森柏斯」這個名字一定不會感到陌生，因為這名森柏斯便是現時的世界冠軍，在世界的和各個「大滿冠」賽事之中，森柏斯也是名列前矛。森柏斯這名網球手的技術非常全面，強勁的發球，凌厲的擊球，往往對手疲於奔命，所以森柏斯可以說是一個非常全面的球手。這隻名為《森柏斯頂尖網球》的遊戲正是以這位世界聞名的球手作為號召，然而在這遊戲之中玩者並不是飾演森柏斯這位球手，玩者其實是以這位首席球手作為目標，要完成世界的各個賽事，將所有的對手打倒，到達世界網球壇的頂峰。



《森柏斯頂尖網球》這遊戲和其他的同類遊戲一樣，可以自行設定自己的人物及其能力值，所以，玩者大可以使用自己的人物來進行遊戲。而這遊戲最大的不同之處便是其發球方法，一般的網球遊戲是以直接的方法發球，不過，《森柏斯頂尖網球》的發球方法是採用「發球落點」的設定發球方法，亦即是說玩者在按動發球掣之後，是先會出現發球的落點，玩者是控制球的落點來發球，這是遊戲的最大特色，不過亦可能是遊戲的一個大缺點。





遊戲模式

在未介紹遊戲模式之前，先為各位簡介一下遊戲的操作方法：

↑↓←→：球員的移動

□：輕球

×：中速球

○：高球





在《森柏斯頂尖網球》這個遊戲之中，共有3個遊戲模式，順次序分別是「錦標賽」、「單場比賽」、「淘汰賽」。在「錦標賽」之中，玩者是要在不同的地之中比賽，不過，在比賽的初段，玩者可以選擇的球手只有4人而已，比賽是以三局兩勝制進行，先勝兩局者為優勝；「單場比賽」其實等同於以前所謂的EXHIBITION MODE，玩者可以選擇自己的球場（可選擇的球場一定是要在錦標賽之中到過的）、對手和局數，對於未熟集遊戲的玩者而言，這模式非常有用；「淘汰賽」正是那種以單循環形式來進行的比賽，玩者（最多可以4人參賽）會被編排與其他的對手比賽，參賽者會被分為4組，勝利的便可以進級，如果玩者只有一人，一輸了遊戲便會結束。

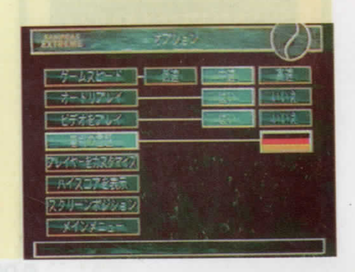


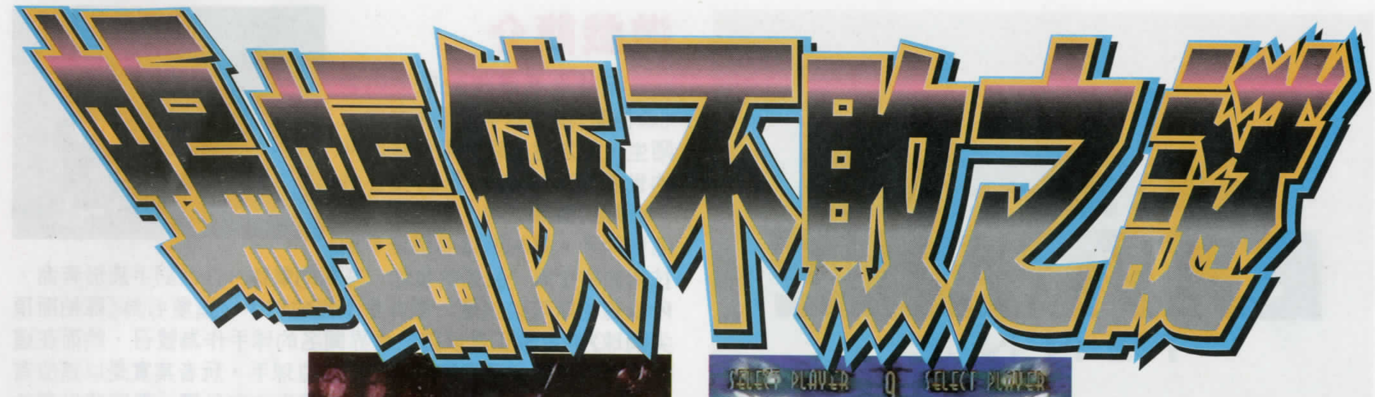
製造商：VIRGIN INTERACTIVE
發售日期：發售中
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK

多國語言選擇

在《森柏斯頂尖網球》之中，最有特色之處便是其穿梭多國的比賽，玩者除了可以在多國之中穿梭比賽之外，更可以使用其本國語言來進行比賽，方法是玩者可以在OPTION之中調校球賽之中裁判的語言，因為有8個國家，所以玩者可以選擇的語言亦有8種之多，其中一種竟然是「廣東話」，雖然香港並不是一個國家，不過，由於香港也有主辦世界賽事的經驗，而且森柏斯亦在香港比賽過，所以廣東話亦是被採用的語言之一，玩者使用廣東話的話，當然會有一定的親切感，不過在用語上是有點兒問題的，例如在球賽之中的「WIN」是被直讀為「赢」；而「ADVANTAGE」則被直讀為「先佔優勢」。然而以發音而言，能夠做到這個地步已是非常的出色。





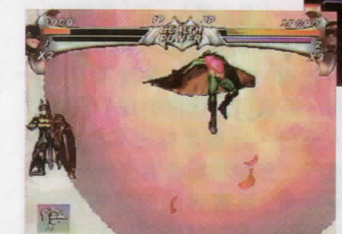


《蝙蝠俠》這一個名字相信大家都絕不陌生，在較早時期的美國漫畫及卡通片都曾經瘋魔一時；於近年間，亦有一些導演再將蝙蝠俠這一個人搬上銀幕，令到蝙蝠俠這一個人更加神秘，而且還推出了三集這麼多，每一集的演員都有十足的份量；最新一集的名字為《蝙蝠俠不敗之謎》，其中主要而大家都應該熟識的角色，除了主角蝙蝠俠之外，還有羅賓、雙面人及謎妖；到了最近，在街機中推出了一隻名為《BATMAN FOREVER THE ARCADE GAME》的動作遊戲，但好像並不是太受歡迎，可能是因為並不太多機鋪有這一部機的問題吧！不過到了最近，PS推出了這一隻遊戲，可惜這是一隻美版的遊戲，所以大家應該很難找得到地方購買，除非……

遊戲中的故事，亦是與電影中的《蝙蝠俠不敗之謎》一模一樣。故事中的主角蝙蝠俠為了捉拿向他報仇的雙面人，開始了戰鬥，期間羅賓的家人因此被雙面人害死，於是羅賓便希望找蝙蝠俠教導，向雙面人報仇；另一邊，一位瘋狂的科學家因種種不滿而瘋了，之後他還找了雙面人的協助，開始與蝙蝠俠與羅賓玩一個「瘋狂的遊戲」。

這是一隻橫向的動作遊戲，不論蝙蝠俠或羅賓，都有着十分多的招式，而且每一招都很有動感；而控制鍵方面，一共有拳、腳及跳躍三個；出招的方法，有(面向右方時)→→+拳、→→+腳、↓↘→+















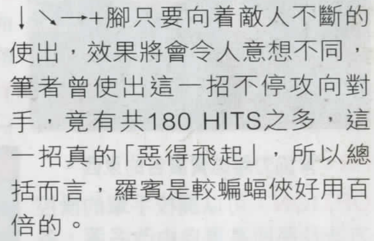
拳、↓↘→+腳及輕按←→+拳等等；另外，若同時緊按拳及腳，再按方向鍵的話，就會以很快的速度跳到按方鍵的一方，而且於那時是有攻擊力的，在十分緊急的時候使出這一招，是十分有效的；若取得了地上的ITEM，是會有一些蝙蝠刀、繩子等的道具，取得後按下拳鍵就會將那一件道具擲出；同時緊按拳及腳鍵，就是擋格；在過了每一版後，都會有一些ITEM供



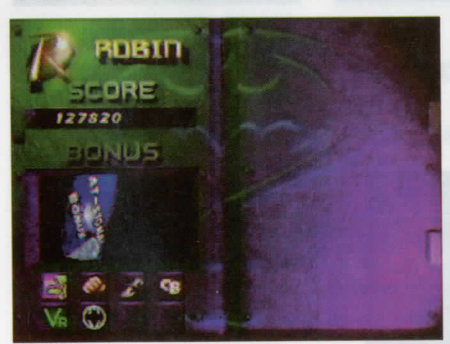
大家選擇的，這是能夠於下一版的一開始使用，但供大家選擇的道具種類多少，就要視乎你在上一版的表現了，如最大HIT數、絕招擊倒對手等等，都會影響到版尾的BOUNS ITEMS的選擇數量。

遊戲中的兩名角色，都有着不同的特色；就蝙蝠俠而言，他是一個攻擊防守兼備的角色，每一招式都十分實用，是一個穩打穩扎的人物；在羅賓方面，雖然攻擊力及防守力都不及蝙蝠俠，但他有的是速度，而其中的一招





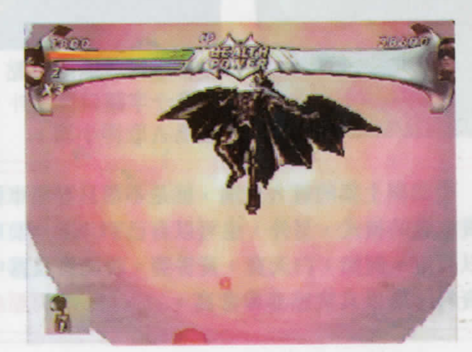
↓↘→+腳只要向着敵人不斷的使出，效果將會令人意想不同，筆者曾使出這一招不停攻向對手，竟有共180 HITS之多，這一招真的「惡得飛起」，所以總括而言，羅賓是較蝙蝠俠好用百倍的。

















山頂賽道即將開幕
各位有志氣的年青人，請啟動你們的引擎！

在SEGA SATURN中，其中一隻有名的賽車遊戲《峠KING THE SPIRITS》，經過ALTUS改良及增加系統後，別在終於搬上PlayStation而成了《峠MAX　最速DRIFT MASTER》。

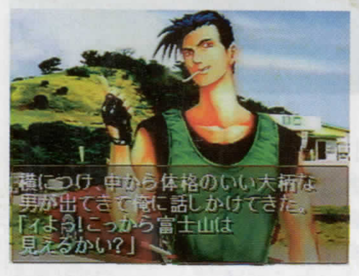


峠MAX最速DRIFT MASTER

遊戲模式

1P RACE：一人玩的模式，可從3條賽道中選出一條及從21架車中選出一架去參賽。

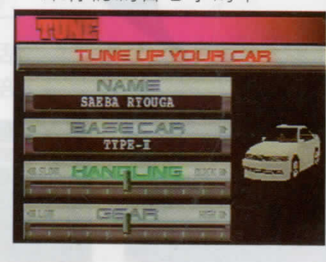
2P RACE：二人對戰模式，也是可從選3條賽道及21架車出賽，另外，對戰畫面也有分為上下分割及左右分割兩種。



TIME TRIAL：內裏除了有時間挑戰賽外，另外還有試玩賽道（FUN）的不限時模式。

STORY MODE：今集新加的故事模式，以打敗與你競爭的對手而進取得更強的車。

TUNE：以自己的喜好去設計一架你認為合心水的車。



PR：幫協力雜誌賣廣告的東西。

OPTION：可以調校手掣的操控方法及將所有車自由改名等，各類的設定模式。

REPLAY：如果你有將行駛方法的記錄記憶在SAVE CARD的時候，可以將行駛方法再次呼喚出來。

GYMKHANA：新加的賽車會模式，在這裏可以擺放「雪糕筒」來訓練自己的駕駛技術。



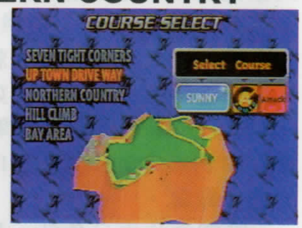


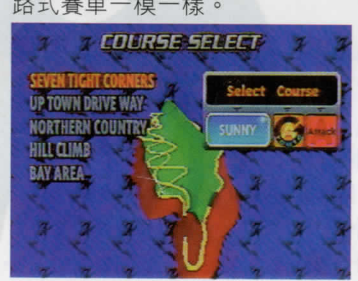
製造商：ATLUS
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：最高6 BLOCK

賽道簡單介紹

SEVEN TIGHT CORNERS、UP TOWN DRIVE WAY及NORTHERN COUNTRY

此三條賽道均是有峠遊戲系列的一大特色，就是路的兩側較窄，高低的差別非常大，急彎又多，而SEVEN TIGHT CORNERS更加有分枝路，與公路式賽車一模一樣。

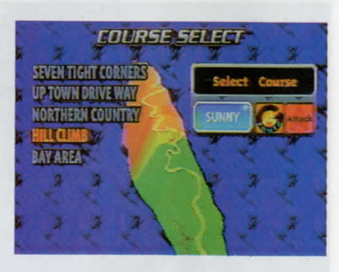


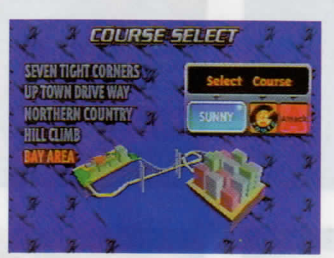




HILL CLIMB

此地圖的其中一個大特色就是只有一條路向上走，而比賽的規則就是鬥快將車駛到山頂。





BAY AREA

此版的規則就是要在8分鐘內將分佈在版圖內各處的30枝旗全部取得並返回終點，版面的特色就是像街道賽般有很多的T字路及十字路口，另外，此版也可以經跨海天橋及海底隧道到另一個島去取得小旗。

遊戲特色

今集與上集的最大分別，就是不單只登場車種的數量增多了以外，還加入了故事模式及賽車會的模式，另外，也可以自己TUNE一架車去參加比賽，接着，賽道的環境變化也可以設定，例如：白天賽、黃昏賽、晚間賽及霧中賽；最後，今集更加有汽車雜誌提供有關資料，所以真實感亦非常高。*（註：三個視點的模式依然存在。）*

A組別

TYPE-T86



TYPE-L86



TYPE-RS



TYPE-AW2



TYPE-LAN



TYPE-310



B組別

TYPE-FC



TYPE-SW2



TYPE-SIL



TYPE-180



TYPE-CEF



TYPE-GS



C組別

TYPE-32



TYPE33



TYPE-SUP



TYPE-FD



TYPE-II



TYPE-NZ



D組別

TYPE-SSC



TYPE-SST



TYPE-OW





以賽車遊戲來說，有數台賽車供玩者選擇可說已是「指定動作」，但一向以來各種賽車的分別亦只是性能上略為不同，如加速快、極速快及轉向性能OK但直路慢等，不過在《RACING GROOVY》這遊戲中，賽車的分別除以上各種外更細緻至分為前後驅動甚至四驅，而且遊戲中亦十分強調這些特點，此設定對於賽車遊戲擁躉來說這可是一個新刺激。



PS RAC MEM

製造商：SAMMY
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：4 BLOCKS

可對應NEGCON

以操作系統來說，賽車遊戲當然是對應NEGCON較好吧，因為以NEGCON操作便更可得心應手，令玩者能在較窄及險要的彎位輕易取得空檔進入。而在《RACING GROOVY》中，玩者便可以NEGCON來進行遊戲，同樣地，擁有軚盤的玩者亦可以此享受到更大的駕駛樂趣。

玩GAME有歌聽

於遊戲的OPTION中除可作各系統的調教外，玩者更可看到「JUKE BOX」一欄，於此欄中，玩者便可隨意選聽遊戲中各首音樂。



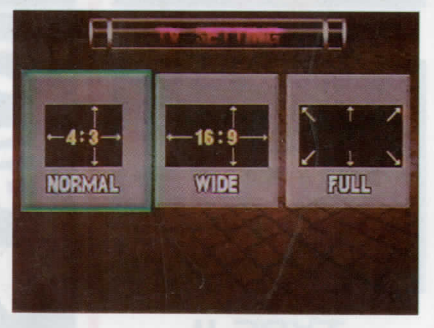
更大的駕駛樂趣

以賽車遊戲來說，玩者如要享受更大的駕駛樂趣，除了以軚盤之類的輔助器材操作之外，當然是以手動波來進行更有實感吧。不過對於某部份玩者來說，手動波的操作又太復雜，故在遊戲中當玩者選定賽車後便可選擇以自動波或手動波來操作。



咩電視都玩得

自從偉大嘅「16：9」電視面世後，不少遊戲的畫面亦已開始對應，如SS的《KOF'95》便是，而在這遊戲的OPTION中，玩者便可選擇畫面以全畫面、16：9或4：3表示，不會因對應16：9但以4：3進行而令畫面被斬。



T.T.模式

於遊戲中，玩者除可以一般的模式「RACE」進行遊戲外，其實亦可選擇以單對單來進行的「T.T.」模式的，在這模式中玩者除可選擇對戰車種外，同時亦可以隱藏車來進行，此外遊戲的通信對戰亦是在這模式進行的。



不同的視點

為了迎合不同玩家的習慣，故一般來說各賽車遊戲也會有二至數個不同的視點的，而在《RACING GROOVY》這遊戲中，玩者便可在遊戲進行時按視點選擇鍵切換成車內點視或車後上方視點。







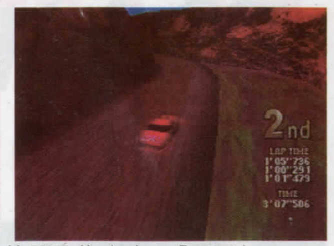


三條不同的賽道



不論是「RACE」或「T.T.」模式，遊戲中玩者也可分別選擇三條不同的賽道的，而遊戲中三條賽道以難度來分別便有「JUNGLE」、「HIGHWAY」及「ALPINE」，當中可說上山下海，各條賽道也有其獨特的特色。

重播功能



某程度來說，《RACING GROOVY》的各項設定均與《RIDGE RACER》系列十分相似，而就重播功能方面便可說似到十足。於遊戲中不論玩者是勝是敗，當玩者完成賽事後遊戲便會重播出玩者的比賽片段，而且鏡頭取位亦十分「雷同」。

遊戲中的八台賽車

M.G.Special
V8後驅後置引擎



Force Racing
V8後驅前置引擎



Ka-E-Ru the Beat
V6後驅後置引擎



De-Ka-Buster
S6後驅前置引擎



Retter 8
RE後驅前置引擎



Carrot Star
S6前驅前置引擎



Battle Flail
F4四驅前置引擎



Packet Creator
S4後驅前置引擎








初級賽道：JUNGLE

中級賽道：HIGHWAY











高級賽道：ALPINE





遊戲故事簡介



在未來的世界之中，因為受到核子風暴的洗禮，所以人類已死傷泰半，仍然生存下來的人類便在這片受到污染的大地之上築起新的居所，而這個為人類最後保護所的[地方便是叫做「羅亞」，亦由於有「羅亞」的生命維持系統，人類能夠再次在大地之上開始新的文明。然而，除了人類之外，同時有其他生命在地球之上生存着，那便是侵略者「GORN」，「GORN」是一種在地殼內側進化的生物，他們一直等待機會向地上侵略，這次正是他們的好機會向地上唯一的生存者——「羅亞」之中的人類攻擊，而人類是最後希望便是在「羅亞」之中的超戰士「京」(KYO)和「芳」(FORN)，以及兩部的超戰機體「野性之風」……



在遊戲之中玩者便是要成為這兩位「最後戰士」，「京」是控制着藍色戰機(1P)，而「芳」則是控制紅色戰機(2P)，玩者可以直接使用藍色的「野性之風」，不過不可以在一人玩時使用紅色的那部「野性之風」，所以玩者如要使用的話是可以玩雙打模式的，不過，當然只是控制2P而已，這樣便可以用紅色的「野性之風」了。(因為兩部「野性之風」的武器也是不同的呢！)





武器系統

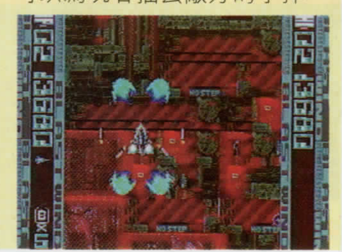


在遊戲之中，玩者可以使用的武器有3種，一種是普通的直向武器，其次的是追縱彈，最後的當然是差不多所有射擊遊戲之中也有的「大彈」了。因為大彈實在是太過通通了，所以在這裏不再多説，不過，「前向武器」和「追縱彈」便要詳細的加以説明。

「前向武器」是所有射擊遊戲之中也有的攻擊方法，不過在《BLASTWIND》之中的前向武器是非常特別的，一般的前向武器是會受到障礙物的影響，而「野性之風」的前向武器是會「跟路行」的，亦即是説這種武器當遇上障礙物之時，便會向左或右溜走，非常神奇；而「追縱彈」則是另一種玩者可以使用的好武器，在遊戲之中玩者會遇上不少從後方出現的敵人，這時玩者便要靠這種追縱彈了，同樣地，當玩者得到POWER UP之時，兩種武器也同時得到強化，不只如此，在得到POWER UP之時，在「野性之風」左右更加會出現兩條「電柱」，可以保護着戰機不受攻擊。同時，玩者在遊戲之中亦可以取得一個「S」，這球狀物可以為玩者擋去敵方的子彈。



製造商：TECHOSOFT
發售日期：1月17日
售價：5800日圓



戰鬥中的分支



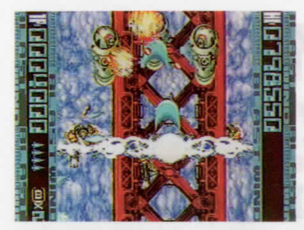
除了在武器之上有所不同之外，在《BLASTWING》之中的圖版設計亦是令遊戲的可玩性得到提升的，那便是遊戲之中的「分支」了。然而，射擊遊戲之中有分支是非常正常的，而且，《BLASTWIND》之中的分支實在太簡單了，只有一個分支位，實在太少了，而且在分支之後的BOSS和「正線」的BOSS是差不多的，不過在正線的是比較難打一些，縱言如此，這「分支系統」依然是一個失敗的處理方法。



註：玩者在打爆一次機之後(任何LEVEL)，便可以在OPTION之中調校使用「FREE PLAY」。



STAGE 1 IRON SKYSCRAPER

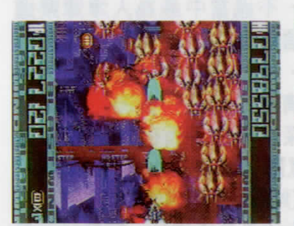


在這第1版之中，玩者是由藍空之中向敵人的空中基地進發的，不過，敵人方面不算太多，而且攻擊力也不算是太強，不過為了在之後的行程之中能夠順利的進行，玩者一定要在頭段(未進入敵人基地之前)取得多些的POWER UP，這樣在基地之中便能來去自如，在基地之外，玩者遇上的敵人之中，最麻煩的可算是最後出現的「戰機群」，玩者最好專攻一點，直線前進，這是最安全的。



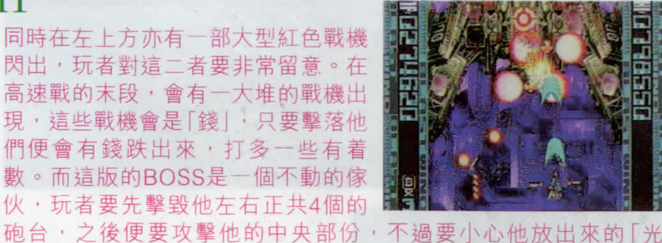
而在基地之中，玩者便會見到這版的分支位，然而這些分支位是要玩者自行開動的，否則便要行正線。基本上這版的敵人不是在天上飛的戰機，而是地上的砲台，至於BOSS，正線和支的BOSS分別在於正線的會多了左右的兩個附加武器，其餘的分別不大，當然，又是打中央部份便可以消滅的了。

STAGE 2 CITY OF NIGHT



第二版是在市區的空中進行，所以玩者會見到在地上的景物，不過，這版的敵人全是一些殺傷力不高的戰機，而且敵人的數目亦不多。在版初玩者便會在右手面看到分支的開關掣，沿路直上便會一直見到由下方湧上來的戰機，但要小心，因為隨之而來的是一段高速的戰鬥，玩者一定要非常小心，否則很易被敵方的戰機「撞死」。

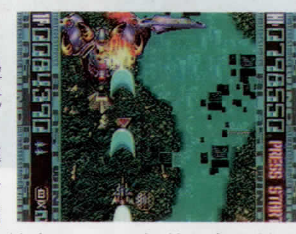
在高速戰的中段，會有一部黑色的大型戰機由右下方出現，而同時在左上方亦有一部大型紅色戰機閃出，玩者對這二者要非常留意。在高速戰的末段，會有一大堆的戰機出現，這些戰機會是「錢」，只要擊落他們便會有錢跌出來，打多一些有着數。而這版的BOSS是一個不動的傢伙，玩者要先擊毀他左右正共4個的砲台，之後便要攻擊他的中央部份，不過要小心他放出來的「光柱」，打中央的圓球便可破解。



STAGE 3 ATLANTISS

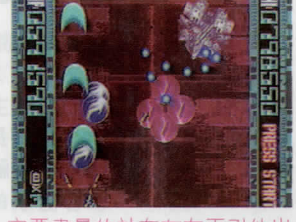


第三版又回到大自然的懷抱了，不過這版開始會比難打了，而在這版之中，玩者要非常小心放在左右的紅色砲台，因為全是放在左右，所以要攻擊便要靠「追縱彈」，然而同時是不能發射前向武器和追縱彈，所以玩者要好好的掌握時間。而且在這版之中玩者要留心在前方的機關，因為全部也要玩者按掣才會開啟，開不到當然會「撞機」。除了機關之外，亦要小心在旁邊出現的「噴火機」，其火炎不會殺死玩者，不過是會阻礙玩者前進……



這版的BOSS是一部只會在「轉轉轉」的大型戰機，其攻擊的式十分簡單，只要大彈(當然不是玩者使用那種)、細彈，不過亦會有轉武器這事情出現，要切記其左右發射的大型LASER，這招一出玩者便要站在中央，這樣便EASY打了。

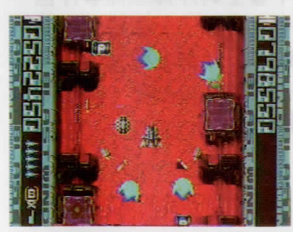
STAGE 4 EARTH BREAKER



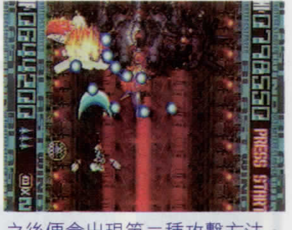
在這第四版之中玩者便可以看到地球被破壞的景象，在一片頹垣敗瓦之上，玩者便要和敵人作戰，在這版之中玩者要面對的敵人非常麻煩，因為在這版之中有非常多的空中的(不動)砲台，玩者如果不消滅他們的話便會非常危險，而且在玩者面前會出現一種有紅色光圈的敵人，小心！最好不要打爆他們，因為打爆之後他們會放出擴散彈，所以最好放過他們。

除了以上的敵人之外，敵方亦有一種頗為可怕的敵人，這種「人型」的機械人會在旁邊放出LASER。最後玩者便要對付BOSS了，這個BOSS的體積然細少，不過其攻擊絕非等閒，首先他會放出一些多彈頭導彈，之後，從他左右兩方再放出共6個的光球彈，小心！這些光球彈是有導向性，玩者一定要盡量的站在左右再引他出招，這樣便可以輕易的擊破他了。

STAGE 5 DIMENSION CAVE



嘩！一開便有一部戰機衝向玩者……非也，這只是一個假象，這戰機其實是這版的BOSS，不過這次他的出現是一個前奏，玩者在這裏可以輕易的將他擊倒，不過中間的部份會脫離然後逃去。之後，玩者依然會受到十分多小戰機的攻擊，當中有不少小戰機是由後方出現，所以玩者在這版之中應多使用「追縱彈」，這樣會比較安全。到了中段，玩者會入一條長巷，在這地方的左右兩邊也會有攻擊向玩者襲來，玩者樣要用追縱彈來應付。



至於這版的BOSS，簡直是遊戲久中最易對付的了，因為其攻擊簡單到不可以再簡單，先是兩次的擴散彈，接着是一次的前向左右弧形LASER，玩者只要依這攻擊而作出反應，便可將他兩邊的「翼」擊毀，之後便會出現第二種攻擊方法，先是兩次的左右擴散彈，之後便是前方的追縱LASER，又是行模式，易打！

STAGE 6 GORN LASTBATTLE



終於也來到了敵人(GRON)的基地了，這是非常凶險的一版，因為玩者是在一個曲折的山谷之中穿插，而敵人的攻擊便是靠在左右兩邊的小型砲台為主力，玩者不用追縱彈的話可謂必死無疑。此外，在山谷的四周也有一些阻路的障礙物，玩者一定要先打破他們方可通過。在這版中部，會出現一巨物，不過這只是中BOSS而已，接着便要小心只會向前行的敵方戰船，之後又有第二個中BOSS出現，這中BOSS的弧形擴散彈非常難纏，再加上左右兩方的巨大噴射器……

這版的BOSS(最終BOSS)是巨型戰船一隻，其攻擊共分3部份，先是左右的彈加上巨型的導彈，這時玩者要使用追縱彈來應付；之後便到正前方的擴散彈加左右巨大發射口的飛彈；當露出其正體之後，便是觸手的彈和「LASER1棒棒」，玩者要小心其移動方法，因為他經常會走到下方攻擊，玩者當然要用追縱彈來將他消滅。







17年前的名作遊戲再現
雷朋三世加利賀圖城～再會

文：米奇

宮崎駿導演的巨作再現



說到「雷朋三世」這部年前的神偷動畫，雖然以往曾經由很多導演負責過，不過當中最為人津津樂道的，相信莫如由名導演宮崎駿擔當的時期，他那獨特的分鏡和節奏的控制、情節的鋪排，都為不少雷朋迷留下深刻印象，而在1980年由他執導的電影《雷朋三世加利賀圖城》（港譯《無敵特務勇破偽鈔黨》），更是《雷朋》電影的最高峰作品，在歷代動畫排行榜中一直佔據前列席位。



經過17年的光景，想不到這套動畫竟然還有機會被移植成遊戲，而且憑着次世代機的影片播放功能，和現時的3D CG技術，既可把當年的影象收錄其中，又可以3D CG技術來重現平面影象的世界。

失憶遊客陷入加利賀圖新危機

這個《再會》遊戲可以說是《加利賀圖城》的續編。當年的故事是講述雷朋年少時曾在一次偷竊行動中失手受傷，後來得到當時還年幼的加利賀圖公國公主古拉利絲所救。數年後雷朋為一宗偽鈔事件而重遊舊地，得知長大了的古拉利絲正遇上麻煩——奸險的伯爵為了得到傳說中埋藏在加利賀圖城中的秘寶，強迫古拉莉絲下嫁給他。憑着雷朋的機智，伯爵終於死在鐘樓之上。



而遊戲中的故事，就是講述你本來是個遊客，來到加利賀圖公國來參觀，這個小國一直傳頌着雷朋勇救公主的事跡。由於你幫助一位大叔找到他的錢包而獲贈一張VR遊戲的入場券，而事件亦由你試玩VR遊戲而展開。



在VR遊戲中，加利賀圖公國發生連串炸彈恐怖事件，令人心不安，連專門追緝雷朋的國際刑警錢形老頭也加入調查行列。可是在遊戲途中，機器發生故障，竟令你失去記憶，而在遊戲世界中發生的炸彈恐怖事件也一一實現。更不幸的是，迷迷糊糊的你偶然得到了一隻據說被雷朋偷去了的「古拉利絲的指輪（銀の指輪）」，自此便遇上很多古怪的人物，甚至連雷朋也出現，要你去幫助古拉利絲。為了取回失去的記憶，你便獨自潛入加利賀圖城去……

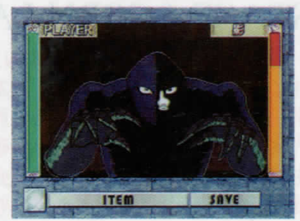
PS
AVG MEM

製造商：ASMIK
價格：6800日圓
容量：CD-ROM（3枚組）
記憶體：1 BLOCK

留意游標變化是冒險之道

《加利賀圖城～再會》是個以游標來引導玩者前進的遊戲，游標會隨着在畫面的不同位置而有所變化。當游標移到可以前進的方向時，游標會指着那個方向給你提示；當游標移到可以調查的地方，就會變成一隻抓東西的手，而移到有資料的地方時，又會變成一本書的模樣，所以大家可以憑游標的形態來找出畫面上的重要地點。

但要注意的是，有好些重要是放在非常靠邊緣的地方，而且所佔的範圍很小，調查一定要很小心啊。



■遊戲中雜了很多會GAME OVER的地方，有些是戰鬥有些是問答，你必須經常儲存進度。

■前進



■調查




■轉身


■資料





冒險中夾雜雷朋的事跡

遊戲中除了以3D CG畫面構成的歷險遊戲外，遊戲的中途你會遇上很多少藏有關於雷朋事跡資料的小道具。當你發覺當游標移到某些道具上會改變模樣時，就表示那件物件有古怪，繼續仔細看的話，就會顯示出有關的資料，包括連續圖片、聲音、文字介紹，甚至影片。在遊戲中追尋雷朋的足跡也是頗有趣味的事。



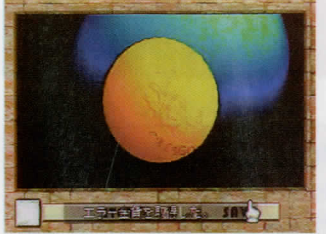
■遊戲中雜了少量電影版片段



■資料庫中主要以文字和硬照為主，有時亦有一些連續圖片、錄音和影片的。

歷險之餘玩尋寶

除了資料集外，在整個加利賀圖公國中隱藏了30個古拉利絲金幣（クラリス金貨）和不知數量的錯體金幣（エラー金貨），這些金幣都可以用來換取不同的東西——拿古拉利絲金幣去找旅館的嬸嬸，就可以換取到一片砌圖和一本相簿，用來存放《加利賀圖城》的電影劇照，當你找到更多金幣，就可以換取更多砌圖和劇照；至於錯體金幣，就可以用來換取加利賀圖城的商品。在餐廳你用餐的餐桌後面，坐了一位穿西服的男人，他就是專門收集錯體金幣的收藏家。這算是這遊戲的第三種玩法吧。



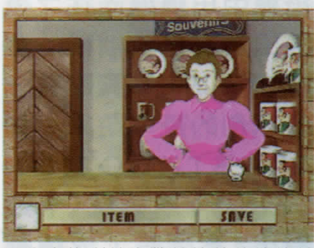
■錯體金幣



■這個就是收集錯體金幣的人，要交談兩次才會告訴你有關錯體金幣的事。



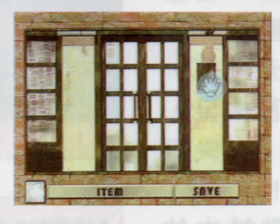
■錯體金幣可以交換到加利賀圖城的商品

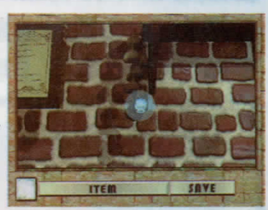
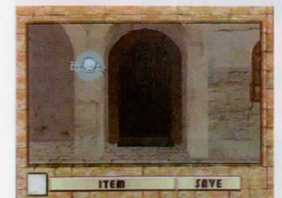


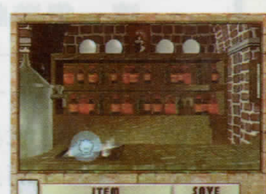
■拿古拉利絲金幣給旅館的嬸嬸就可以換取砌圖的碎片和劇照。

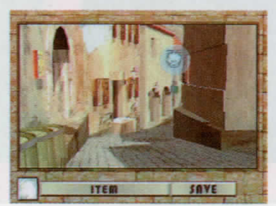
DISK 1 藏有古拉地絲金幣和錯體金幣的地方

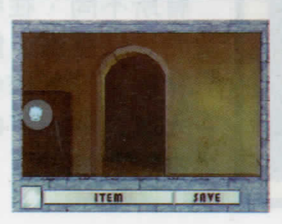
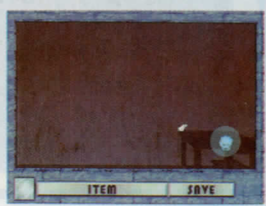




DARE DEVIL DERBY 3D

在最近的眾多遊戲之中，有大部分都是賽車GAME，可能賽車遊戲比較易上手及容易地令人接受，所以於次世代機種中，擁有着十分多的賽車遊戲；除了於街機中出現過而在之後推出於次世代機種的賽車GAME，其實還有一些原創的賽車遊戲，如《DESTRUCTION DERBY》系列及《卡通賽車》系列等，成績都是十分令人滿意的，可能是因為它們都加入了一些新原素的關係吧！

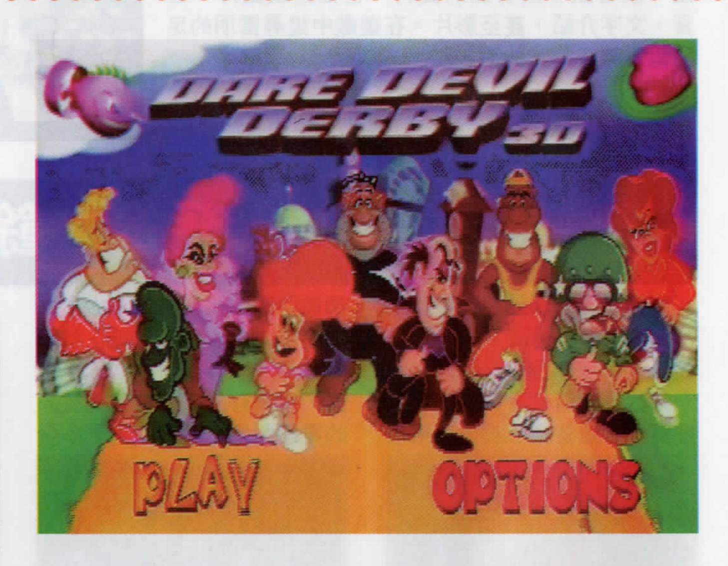
最近推出的一隻賽車遊戲《DARE DEVIL DERBY 3D》除了人物十分可愛之外，場地、音效等都十分得意，而且遊戲的性質與一般的賽車GAME不同，現在就為大家略為介紹一下吧！

這一隻遊戲的特色，就是使用的人物並不是每一場都是駕駛車輛，有時會變潛水艇，有時亦會是氫氣球，這就視乎場地在那裏而定；遊戲的目的，就是要以最快的時間環繞那一區，能以最快的速度完成特定的圈數就算勝出；那究竟這一隻遊戲的刺激度何在呢？其實遊戲中的賽道都是十分狹窄的，所以在賽事中亦很容易被迫到場外，而且同樣地，賽道狹窄得令人十分難去超越對手，所以這一隻遊戲的取勝之道，就是最好不要讓對手超越你，當在「頭頭」的位置時，就要以自己的安全為重，不要跌下山崖及失足，否則便很容易「一失足成千古恨」啊！

這一隻遊戲其中的一個模式——WORLD SERIES，是十分有趣的，每一個世界都有不同的特色，而且場地都有所不同，在各個國家的名勝賽車，實在是非有趣，不若筆者現在為大家介紹一下每一版的特別之處吧！

PS
ZP MEM
RAC

製造商：
SUPERSONIC
發售日：發售中
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK



WORLD 1——CANYON CAPERS

這一版是位於一個西部的地方，可能是因為第一版的關係，所以這一條賽道都並是太難，只要大家熟習轉彎就可以了，因為若不練習好轉彎的技巧，就會很難玩以後的比賽了。





WORLD 2——WHALE WIPEOUT

這一版的場地就是在海底之內，不過這一場比賽亦不是太有難度，因為場地並不是太窄，所以大家應該可以輕易地過這一場比賽。

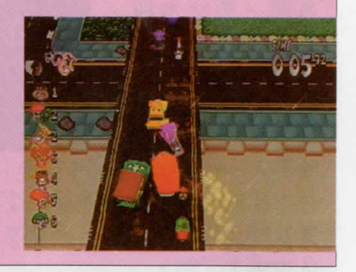




WORLD 3 —— FREEWAY FURY

在一個熱鬧的都市中穿插，道路開始窄了，可能令到玩者不適應，所以若在之前有一定練習過的話，筆者相信這應該難不到你的；其中小心的就只有橋上不要跌下來，緊記着這一點吧！





WORLD 4 —— SLIMP BOTHER

天空中駕着飛船，路線中很窄，左右兩方有一些前端有長針的飛船停泊，所以在避開它們之際又要想辦法保持速度，很難玩的一關！





WORLD 5 —— SKI LIFT SCREAMERS

在雪地上的一關，路線不太複雜，但是彎路太多，而且其中的吊車比較麻煩，但當你能夠掌握到其中的方法，便可以輕易地通過了；只要能夠通過這一關，其餘的都應該難不到你了。





WORLD 6 —— PERSIAN PALACE

位於埃及的金字塔；要不停的圍繞着金字塔走，其中的難處只得一個，就是要十分頻密地轉彎，不要看似輕易，其實當中的難度是很高的，可能是急彎多的原故吧！





WORLD 7 —— CURRENT CRUISE

大瀑布旁比賽，水流當然是不穩定啦！當中有一段路是行動得十分緩慢的，但有一段路快得嚇人，難度比之前的難上多倍，唯一的方法就是要靠着路中進發，就會比較快一點點兒。

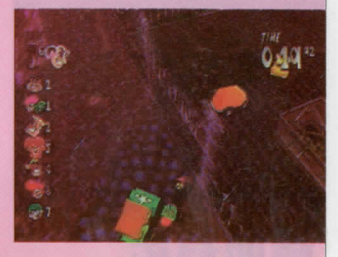




WORLD 8 —— CRAVEYARD CHOULS

比賽在一個陰森恐怖的墳場處進行，急彎多、路線窄，但是當你走了一個圈之後，第二個圈開始你就會覺得易了許多，第三個圈時你更加感到容易……





WORLD 9 —— TRICKS TRAPS

熱帶雨林中，地面自然會比較滑，而轉彎的地方不少，還有一處有吊架的地方，起跳板又很容易失誤，在這一版一定要好好的控制車輛的走動及要注意陷阱的位置，否則很容易「包艇」。



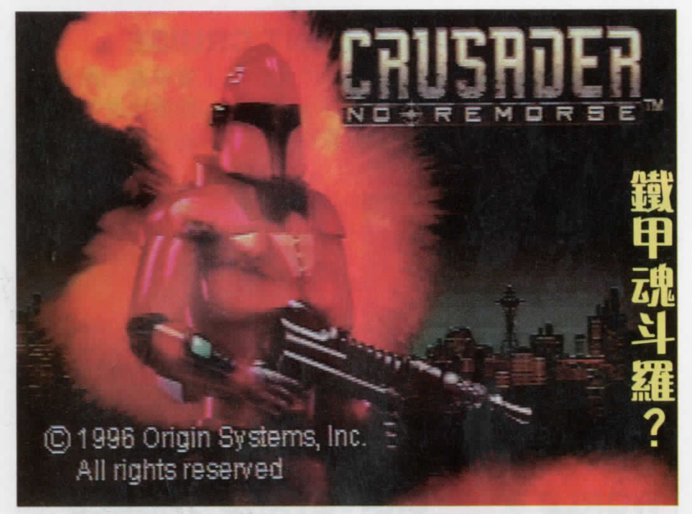


WORLD 10 —— BLACK HOLE BLOWOUT

太空的黑洞啊，黑洞當然有吸力啦！而且玩者亦要不停的繞圈走，一有不慎便會跌進黑洞內。







遊戲特色



此GAME中有大部份的物件及人均可以破壞或殺死，物件方面，包括木桶、門……等；人方面，除了那些白色的敵人可以被你收拾外，連那些舉着白旗向你投降的人，也可以一槍「做低佢」。另外，GAME中有一樣最考技巧的就是怎樣好好地控掣及找尋出可以開閘門、開轉移裝置及往過版之路的掣，因為如果不留神的話，便很容易玩很久也過不了版。

無論在過去、現在或未來，人類的殘殺行為依然存在。









畫面看法

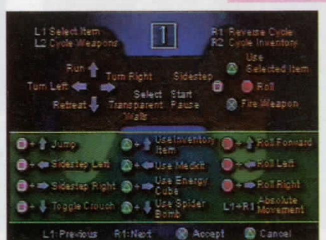
1. 遊戲版面
2. 開槍時，子彈發射方向的指標。
3. 現在所使用之槍種。
4. 剩餘子彈數。
5. 剩餘子彈夾數。
6. 現在使用之特別道具或特別武器。
7. 特別武器之剩餘數量。
8. 體力/ 生命計。
9. 防護罩耐力計。

PS
STG MEM

製造商：ORIGIN SYSTEM
發售日：發售中
容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCK/ SAVE

操作方法(此為初期設定)

方向掣：人物的移動方向。
START掣：開始/ 暫停掣及遊戲設定畫面。
SELECT掣：將牆壁透視給玩者。
△掣：使用道具。
○掣：滾動(做滾地胡蘆)。
×掣：開槍。
□掣：打橫移動。
□＋↑掣：跳躍。
□＋←掣：向左打橫移動。
□＋→掣：向右打橫移動。
□＋↓掣：跪下。
△＋↑掣：使用特別道具。
△＋←掣：使用急救箱。
△＋→掣：使用能源方塊。
△＋↓掣：使用蜘蛛炸彈。
○＋↑掣：向前滾動。



○＋←掣：向左滾動。
○＋→掣：向右滾動。
L1＋R1掣：轉換控掣移動的方法。
L1掣：選擇要調查的地方。
L2掣：轉換武器。
R2掣：轉換特殊武器欄的顯示物件。

最得道具及情報之方法



當你打倒敵人或看到一個有蓋的木箱時，只要玩者走近該物件，然後按L1掣看一個白色指標指着該物件，之後再按△掣，就可以取得道具；還有在取情報時，也是看到像手提電腦的物件，用上述的方法也可取得情報，請記着，在情報中是會有提示密碼鎖的密碼；另外，解除警報系統、開關閘、開關門戶也是使用同樣的方法。





絕對不要破壞的地方

GAME中有兩款裝置是可以幫助玩者的，其一是能回復生命值的裝置，另一是能回復防護罩耐久力的裝置，兩者均非常有用，絕對不可以破壞他們。

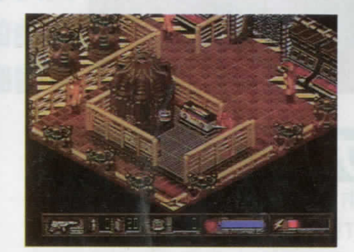



故事初段任務簡介

任務1-1——找出開閘門用卡片並將其轉換成敵方的格式，此版的目的是要在迷宮內找出離開此地的空間轉移裝置，並到第二層找出開閘門的專用鎖匙。

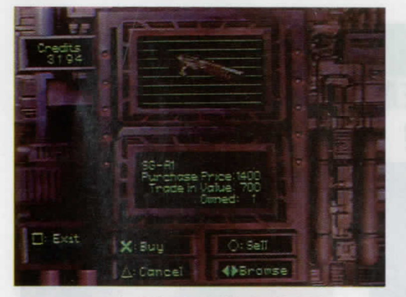



任務1-2——破壞敵方的主發電機。玩者要在4層的迷宮中找出敵方的發電機房，並將其破壞，要破壞發電機是會有一樣專用的特殊武器的，之後再找尋到離開此迷宮的轉移裝置，便算完成此任務。


遊戲中出現的道具

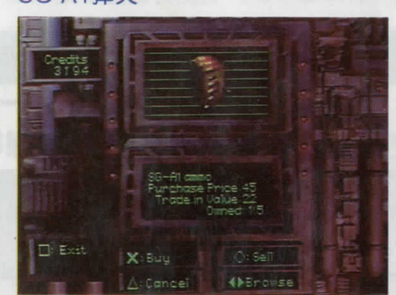
SG-A1（散彈槍一枝）



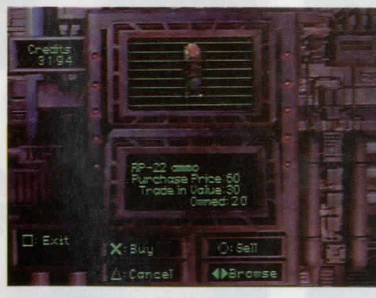
GL-303槍（用燃燒彈的槍一枝）



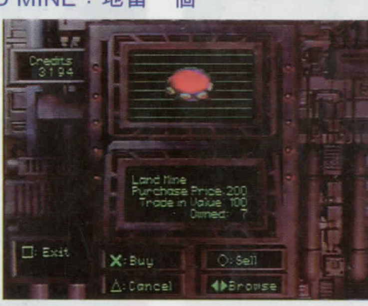
SG-A1彈夾



RP-22彈夾（自槍的其本裝備）



LAND MINE：地雷一個



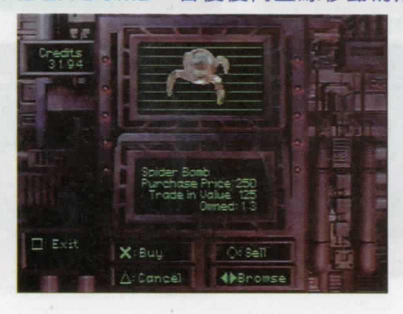
DET PAC：即計時爆彈



MEDICAL KIT：即急救箱



SPIDER BOMB：會慢慢向直線移動的爆彈



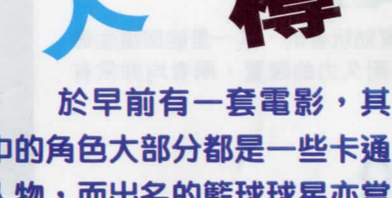
ENERGY CELL：可補充防護罩久力的能源箱





太空也入樽





製造商：ACCLAIM ENTERTAINMENT
發售日：發售中
容量：CD-ROM

於早前有一套電影，其中的角色大部分都是一些卡通人物，而出名的籃球球星亦當上了主角，與一些外星的怪物比賽。到了最近，PlayStation亦將它移植了成為次世代的遊戲，故事方面亦大同小異，那麼這一隻遊戲與其他的籃球GAME有甚麼的不同呢？現在為大家略為介紹吧！

人物方面

在選擇人物的時候會有兩隊人物可供選擇，分別是TUNESQUAD及MONSTARS，TUNESQUAD當然是使用一班有趣可愛的卡通人物，其中當然不少得米高佐頓，而敵方的人物，就是那一班外星人了，不過兩隊人的實力，還是TUNESQUAD的那一隊比較強，因為每一位人物都比較平均，而MONSTARS隊的人物能力值上都比較極端。

遊戲玩法

遊戲中一共有三個鍵使用，□就是截球，×鍵就是傳球及起跳截球，○鍵便是及起跳射球。遊戲的人數一共有三個，以三比三的形式進行，規則就正如一般的籃球一樣，所以不多解釋了；而人物的特性，都是於選人的時候可以看到的，如SPEED就是速度，SHOOTING就是射球的準繩度，而REBOUNDS就是籃板球，好好的組織認為最好的隊伍吧！

MINI GAME

遊戲中的開場，半場都有一些十分有趣的MINI GAME玩的，如在屋中找鞋、鬥快射籃取分、在更衣室找水瓶及在太空賽飛彈等，令到遊戲的可玩程度大大增加啊！


■旋風入球！


■穿針！



■敵方的隊員真可怕


■飛彈入球！


■ MINI GAME 1


■米高佐頓在準備射3分球了！


■ MINI GAME 2


■ MINI GAME 3


■ MINI GAME 4


■被對手入樽了！


■遊戲中的卡通人物十分可愛



■在選人畫面中人物的動作十分有趣

遊戲概要

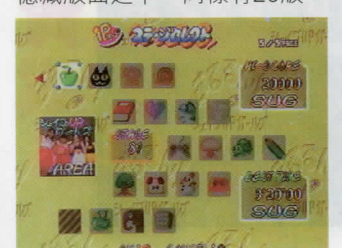
相信一直有玩「撞磚遊戲」的玩家也對這種遊戲非常的熟悉了，這個《女子撞磚》的遊戲其實和以往的同類遊戲玩法大致相同，不過唯一不同的是在遊戲之中玩者可以看到不少的健身美女，這也可以說是遊戲的賣點之一，不過玩者可不要有太高的要求，因為在PlayStation之中是不能有任何「裸露」的面呢。

在遊戲之中總共有兩個模式，一個是「1P MODE」，而另一個則是「VS MODE」，在前者之中基本上有80個不同的版面，其分類是以4位不同的少女所界分，每一位少女也有20版，在完成一版之後便可以看到該位少女的相片一張，每完成10版便可以SAVE一次，而且更有一段MOVIE看，可以說是非常超值的遊戲。

如果玩者有恆心完成全部80版的話，玩者便會發覺之後還有20版的穩藏版面，在這個穩藏版面之中，同樣有20版，這20版之中所出現的人物相片便是那4位少女的合照；而在VS MODE之中共有20版的，首16版由4名少女平分，每完成一個片面便會有一張相片看，完成一位少女則又有一段MOVIE看，而且是非常精采的呢！至於最後的4版，便是真正的「秘」版了。









遊戲方法／基本操作

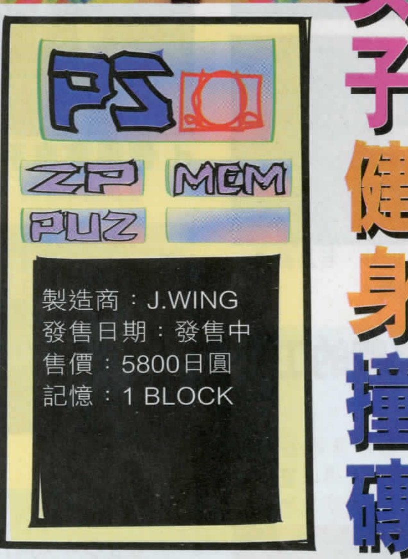
《女子撞磚》這遊戲的遊戲方其實是非常的簡單，玩者在每版之中只要將有的磚消去便算是完成，不過，在一些版中，玩者會見到一些像是「水」（透明的）的磚，不過，大家不要以為這些磚是不用打的，錯了！玩者要小心，這些磚一定要先用「冰球」凍結，之後才可以打碎的。

在遊戲之中，玩者會看到在右下角有一個「老虎機」，要開動這個老虎機非常簡單，玩者只要用球打中那「紅色物體」便可以使其中一個停止，再打一下便令另一個也停下來，如果出現的是有「球」的話，玩者便可以得到獎球，每個圖案也有其用處，不過，唯一一個玩者不要取的便是有「×」標記那個，因為玩者一取這個的話，便會「縮細」，遊戲會難玩得驚人！

至於VS MODE，玩法基本和1P MODE一樣，所不同之處是玩者得出的「老虎機」結果是會加於對手身上，所以多取「縮細」是對玩者有百利而無一害的呢！



女子健身撞磚



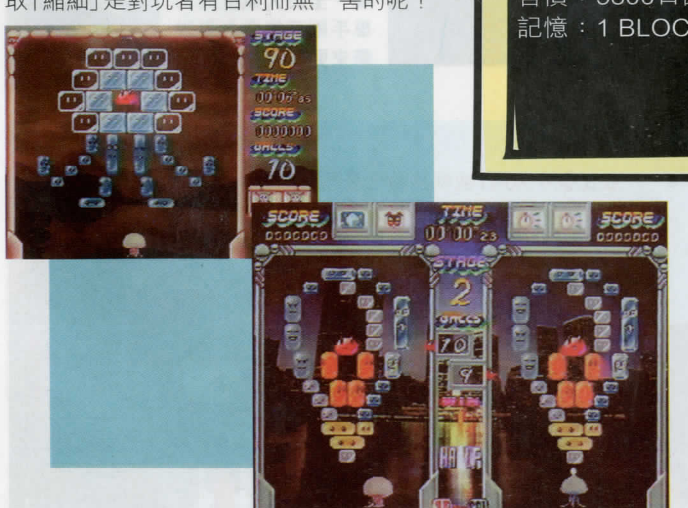
製造商：J.WING
發售日期：發售中
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK

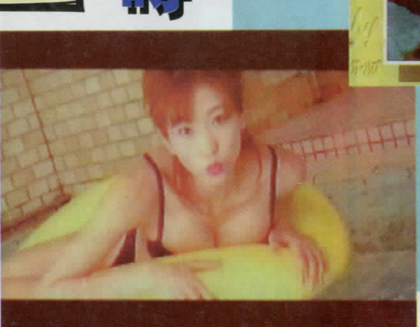
遊戲特色

說到《女子撞磚》這遊戲的特點，當然是遊戲之中的4位美麗少女，這4位女孩子，不論樣貌或是身裁也是非常的標準，而且可以說是非常「好」，筆者敢言這4位少女是一直以來推出遊戲之中比較「標青」的，所以玩起上來也會令玩者更加投入。

而這遊戲的另一特色便是遊戲之中的「老虎機」，這老虎機給玩者的功用共有5種，除了以上說過的「縮細」之外，還有可以立刻過版的「星星」；令玩者的「水母」由1變3的「藥水」；令所有磚變成最小SIZE的「剪刀」；令所有磚立刻結冰的「雪花」，至於玩者能夠得到那些便要靠各位的技術了。

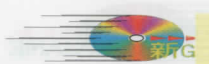
在玩VS MODE之時，有一種技巧是不能不知的，那便是「多HIT數」的攻擊，玩者所打的HIT數越高，加在對手上的磚便會越多，所以，玩者不妨在開始時多放些球，這樣便可以在對手未定陣腳時給他一記重擊，哈！哈！哈！







註：這遊戲是對應《NAMCO MUSEUM VOL. 2》所附送的「摟摟掣」。



F-1 GRAND PRIX 1996



車隊育成

最強一級方程式車隊作成！

1. 選擇車隊的所屬國家

在決定了車隊的名字後，便要選出車隊的所屬國家。遊戲一共提供了21個國家，若果所揀的是法國，那麼之後如選擇雷諾或標緻引擎，都會較為便宜一些。當然，揀ELF汽油或是僱用法藉車手時均可獲得優待，總之是同胞就實有「JACKSO」！



2. 挑選贊助商



若是單靠那基本的$1000萬，肯定不會夠開支。一次過可以和三個贊助商簽下合約，而贊助的費用是可以一次過提取，或分開12個月提取，方便你定下不同的計劃。在一年的賽季完畢後，如果是成績出眾的話，便會有條件更好的贊助商贊助；此外，若是簽得一些名氣高的車手，在季中亦可能吸引到一些新的贊助商。

3. 建立車隊

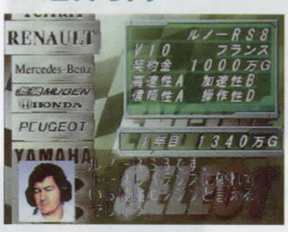
a. 車架設計

車架設計一共分為5部份，包括前翼，車身，懸掛，排擋箱及車身顏色。在最初時應以穩定性及耐久性為大前題，不要盲目地追求車速，否則便會很易壞車。





b. 選擇引擎



無可否認，由80年代中期開始，引擎供應商已經是可以左右大局，先是TAG保時捷，然後是本田，最近的便是雷諾。在遊戲中的初期只可以選擇較次級的引擎，因為那些高級引擎都是和一些大車隊簽下合約，只有在己隊成績好時才有機會使用。



c. 選擇汽油供應商

選擇汽油供應商的要訣是要首先參考所選引擎的性能，然後儘量選擇一些性能配合的汽油，否則便會事半功倍了。





d. 僱用賽車手

在挑選車手時，先要留意他的能力，最初時儘量請一些開發力高的車手，因他的開發力可以幫助你改良賽車的性能，讓車隊成長；另外，再請一個速度高的車手，幫助車隊爭取更佳的成績。至於人氣度高的車手則可能會為車隊帶來更多的贊助商。



ドライバー



製造商：COCONUTS JAPAN
發售日：1月17日
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

日常比賽時的工作

開發

分別可開發車身的各個部份，讓賽車的戰鬥力得以直接加強，需以車隊的經濟狀況為主去決定開發的資金。



測試

高速賽道可改良賽車的耐戰力，而中低速賽道可改良賽車的速度；應以開發力較高的車手去試車。



入PIT訓練

在比賽中入PIT換軚加油已是戰術的一部份，所以不斷訓練工作人員的速度才可以減少入PIT的時間。

情報

可以從中得知己隊現時的各種狀況，非常方便，從而決定車隊的計劃。



優秀車手簡介

舒麥加

國藉：德國
駕駛速度：S
體力：A
開發能力：A
人氣：A
現屬車隊：法拉利
合約薪金：700萬G（630萬G）
兩屆世界冠軍，駕駛技巧高超，現效力於法拉利車隊，是新一代的車壇巨星，前途無可限量兼且擁有大量贊助商。

亞里斯

國藉：法國
駕駛速度：A
體力：A
開發能力：C
人氣：A
現屬車隊：巴烈頓
合約薪金：450萬G（390萬G）
90年代初期誕生的天材車手，駕駛觸覺敏銳；最出名的莫過他的女友——後藤久美子（就嚟生得啦）。

貝加

國藉：奧地利
駕駛速度：A
體力：B
開發能力：C
人氣：A
現屬車隊：巴烈頓
合約薪金：400萬G（330萬G）
先後效力過巴烈頓，法拉利及麥拿侖，被諭為羅達的接班人，比賽走線位時喜愛把路面用盡，戰鬥力十足。

希爾

國藉：英國
駕駛速度：A
體力：B
開發能力：A
人氣：B
現屬車隊：威廉士
合約薪金：410萬G（340萬G）
名將之後，父子都分別奪得世界冠軍，可謂虎父無犬子，今屆因薪金問題被迫轉去箭隊，戰鬥力成疑……

夏健倫

國藉：芬蘭
駕駛速度：A
體力：B
開發能力：A
人氣：B
現屬車隊：麥拿侖
合約薪金：380萬G（320萬G）
在1990年的澳門GP中因與舒麥加碰撞而落敗，後更灑下男兒淚，成績雖不及舒麥加，但仍然是位出色的車手。

勒連尼

國藉：意大利
駕駛速度：D
體力：B
開發能力：A
人氣：D
現屬車隊：自由身
合約薪金：75萬G（50萬G）
曾是愛快羅密歐DTM車隊的首席車手，雖在F-1中的成績平平，但由於他的開發力卻是很高，是己隊在初期的選擇。

文素



國藉：英國
駕駛速度：A
體力：B
開發能力：E
人氣：S
現屬車隊：自由身
合約薪金：650萬G（550萬G）
大器晚成型的車手，駕駛速度極高，其驚人鬥志更是無可比，在92年中一口氣創下了季初連勝5場，全年勝9場，最高積分等紀錄，是八至九十年代最出色的車手。

保魯斯

國藉：法國
駕駛速度：A
體力：S
開發能力：S
人氣：S
現屬車隊：自由身
合約薪金：800萬G（700萬G）
四奪世界冠軍，超40場GP冠軍，被稱為「車壇博士」的他，不但可為車隊勝出，更在開發賽車上扮演一個極為重要的角色。唉，文素，保魯斯，還差一個……

柏齊斯

國藉：意大利
駕駛速度：B
體力：B
開發能力：A
人氣：C
現屬車隊：自由身
合約薪金：300萬G（260萬G）
F-1車壇中的長青樹，有最佳第二車手之稱；當然，他的實力亦是不差，在價錢方面算是抵買，是己隊在中段時的好選擇。

鈴木亞久里



國藉：日本
駕駛速度：B
體力：B
開發能力：E
人氣：C
現屬車隊：自由身
合約薪金：100萬G（80萬G）
唯一一個可企在頒獎台上的亞洲人，駕駛技術和人氣度都不差，故此可在初期擔任己隊的首席車手。



Digital Dance Sing It Presents



歌聲、舞蹈、遊戲

《DIGITAL DANCE MIX 安室奈美惠》是一隻將音樂與遊戲融合為一的軟體。不但擁有高質素的音色，亦有安室內美惠的MUSIC VIDEO，但最重要的就是玩者可自由改變視點、背景、服裝DIGITAL DANCE模式。共收錄了四首歌曲分別為「YOU'RE MY SUNSHINE」、「CHASE THE CHANCE」及以上兩首作品的「WITH SPECIAL DANCE」VERSION。











▲OPENING 裡的「真實」安室奈美惠 MTV

DIGITAL DANCE MIX 安室奈美惠

勁舞 DANCING QUEEN

一九九六年，安室奈美惠的風頭可謂一時無兩，於樂壇大放異彩之餘，更嘗試向遊戲界進軍，推出了SATURN首隻以跳舞偶像為核心的遊戲作品，由業界數一數二製作「多邊形」遊戲的AM2研究開發。音樂界與遊戲界的合作又會否創出新局面，擦出新火花呢？讓我們先看看遊戲本身有什麼吸引之處。

DIGITAL DANCE 模式之研究

《DIGITAL DANCE MIX 安室奈美惠》與其他CD媒體最大不同之處，是可以在聽歌之餘，欣賞到歌手3D模擬的舞姿，更可切換視點的左右、上下、前後360度，甚至回轉及突然停止等多項模式，隨意移動。



▲可隨時改變移動角度



製造商：SEGA ENTERDRISE
發售日：1月10日
價格：2800日圓

文：阿 三

日文 KARAOKE

在SING IT模式內，玩者可與安室奈美惠一同高歌。可以隨時暫停或再開始，甚至在某一段內不停重覆，用於練習歌唱或舞姿都非常方便。不過KARAOKE的字幕經常一段一段出，時快時慢，好難學！





登台服裝

在DIGITAL DANCE及SING IT模式內，玩者可以隨心所好，替安室奈美惠換上不同的服裝，共有6款。在3D模擬環境裡，欣賞到安室奈美惠6種不同的舞姿與美態，對於FANS來說實在是最好不過了。

▲Q版安室奈美惠，都幾可愛。



飛躍舞台

於DIGITAL DANCE及SING IT模式，都可以選擇表演的舞台。全部都是真實存在的舞台，都有各自的獨特性。對於跳舞有研究的人仕，可以從不同角度清楚觀察到安室奈美惠的步法及走位，實在非常之有心思。













小禮物、小玩意

在PRESENTS模式中有四項不同的小玩意(MINI GAME)可供大家研究研究，下面會有介紹。選擇PROFILE，會有安室奈美惠的個人簡介。還有介紹她最近所推出的SINGLE及ALBUM。而進入SOUND則會有遊戲內的音效測試，有空不妨去看一看。





CHASE THE DANCE

是一個跟隨拍子的遊戲。五線譜上的英文字代表JOYPAD上的掣，每當線譜上的英文字母經過，就要按動相同的字就O.K.



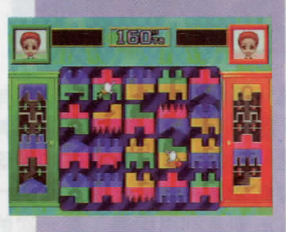




DOOR MY SUNSHINE

純粹配對，只要配得對SIZE對位置就可以。







SWEET 16 CARD

配對遊戲，共8對咭。全數完成會有圖畫看。



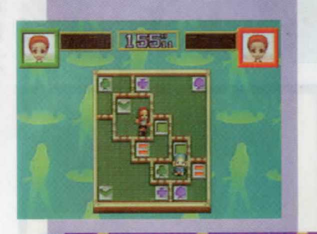




A WALK IN THE MAZE

當踩上方塊，便會自動被傳送至另一方塊上，只要最終去到與猴子相遇的地方就為之完成。





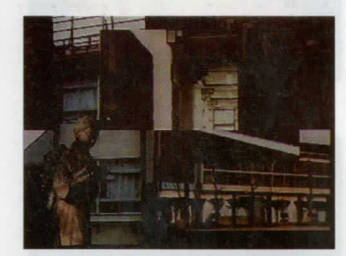


後記： 還記得香港發售當日，各舖爭相炒賣。日本售價2800日圓，香港售價$1500港元？！將安室奈美惠所有大碟、SINGLE連寫真集再加演唱會VIDEO全數購買都平過這個價錢，其實都有點荒謬。現在就算價格回落都仍有地方賣$300餘元，好抵還是仍覺好貴，視乎閣下喜不喜歡安室奈美惠。日本首個禮拜銷量約50000枚，僅次於RAYSTORM，相比起大碟的銷路，實在未有驚喜。

HAUNTED JUNCTION

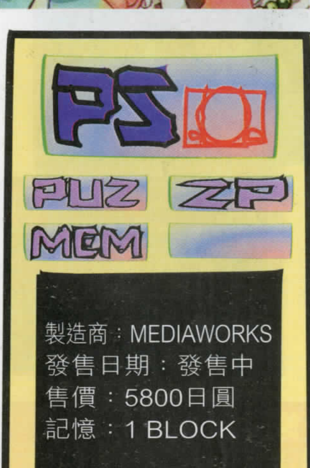
遊戲簡介

〈S東高校〉是一所專門網羅所有學園奇怪現象的學校，經歷了50年的光景，在這學園之中出現了一個組織，這個組織的員就好像是這所學校的靈魂一樣的支持着這所學園的一切。這個組織的名字便是「聖徒會執行部」，而這個「聖徒會執行部」是由三名成員組成，他們分別是會長「北城遙都」、副會長「朝比奈睦月」和「龍堂和御」。



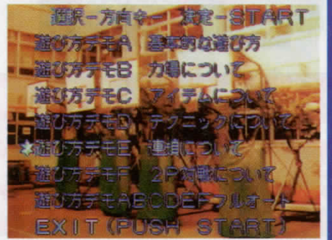
如果有玩過任何一個PUZ遊戲的話，玩者便會發現這個遊戲的基本玩法是和其他同類遊戲差不多的，然而，這次的《HAUNTED JUNCTION》卻有一點不同，因為這遊戲的方法是以360度來進行，所以便給玩者一個非常新鮮的感覺。遊戲基本和其他的「消珠」遊戲一樣，玩者每次將4顆珠併在一起便可以將珠消去，而遊戲的最終目的是將最大的徽章消去（方法和其他珠一樣）。而在遊戲之中，玩者除了是玩基本的「消珠」之外，還有一些道具是可以幫助玩者完成遊戲的：黑水晶的作是將面向的所有珠消去（要在一版之中消去30顆珠才可以得到一個）；三角水晶的功用和水晶差不多，不過其威力比黑木晶要差一點（要在一版之中消去60顆珠才可以得到一個）；而金水晶則是將觸及的該種顏色的珠全部消去（要在一版之中消去90顆珠才可以得到一個），雖然這些珠的功用非常大，不過如果在短時間之內可以大的徽章消去，便用不上這些道具了。不懂玩的玩者不要擔心，因為在OPTION之中，玩者便可以在各人物的指導下學會所有的遊戲方法。





製造商：MEDIAWORKS
發售日期：發售中
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK





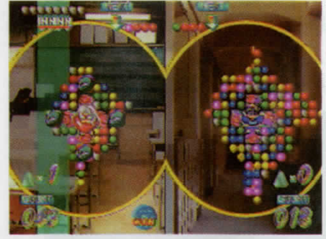
三種不同模式

在遊戲之中有三個模式，分別是「開始模式」、「1P模式」和「2P模式」，其中的「開始模式」是一個普通進行遊戲的模式，玩者會一直向所有的對手挑戰，玩者要和每個對手對戰三場，之後便會換對手，



如此類推真到戰勝最後三個隱藏人物為止，不過這個模式只是「齋玩」，完全是沒有故事性的，只要過版便成；而「1P模式」便可以説是一個有目的的「故事模式」，遊戲的方法和「開始模式」一樣，過版的方法也是一樣，而不同之處便是在這個模式之中玩者是可以SAVE的，要SAVE的便是玩者在勝利之後所得到的「徽章」，而這個模式要玩者做的便是集齊所有的「徽章」；最後的「2P模式」則是眾所





周知的對戰模式，玩者可以選擇左右分割和上下分割（上者是左右分割，下者是上下分割），而對戰的對相可以是2P，亦可以是電腦，而兩者的玩法是完全沒有分別的，在對戰之中，雙方均可以「落井下石」，方法大兩種，其一是一般的消珠，每消去20顆珠便會送給對手4顆石珠；而另一個方法則是利用連鎖，每一次的連鎖也可以送給對手4顆石珠，連鎖越多所「送出」的石珠便會倍增（2連鎖→8顆；3連鎖→12顆………）。



遊戲特色

這個遊戲的特色便是在於其「360度」的玩法，因為一般的PUZ遊戲也只是由上向下又或是由下向上，不過利用360度來玩的便絕無僅有，而且這《HAUNTED JUNCTION》的玩法不算太過複雜，然而又可以給玩者緊張刺激的感覺，這是非常難得的。

GREAT MOMENTS





文：阿三



製造商：SUNSOFT
發售日：1月17日
價格：6500日圓

舊瓶新美酒，為君獻新尤

屈指一算，「上海」推出已經超過10年了。由過去個人電腦版到現在次世代機種版，為我們帶來了不少的歡樂。而今次的新版本，是以PlayStation於95年春季所推出的《上海～萬里之長城》作為藍本，再加入不少新原素，《上海GREAT MOMENTS》於97年春季正式登場。





新酒＝美酒

繼往開來，受歡迎的「上海」、「萬里之長城」等遊戲依然存在，還有「北京」、「ACTION上海」及「錦標賽」模式可供選擇。亦可作對戰模式，輪流取牌，以取得較多者為勝。



ACTION 上海

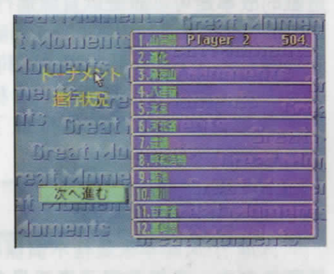
新模式「ACTION上海」玩法，與以往大家接觸開的「上海」有著少許不同，會向大家介紹一下。遊戲基本上沒大分別，但在每次取牌之前後，都會設定限制時間，由數秒到幾分鐘不等，可自行設定。總之，當限時一到，牌子會自動增加一倍，玩者就要與時間競賽了。





一場又一場錦標

玩者在「錦標賽」模式中，是會以一站一站「飛到」大江南北各地作賽，每場完畢後都會作記錄，共12場。另外，在遊戲中每消解一對牌，都會有一段小動畫，都幾有趣。過關後更會有一段「短片」（不是圖片）給你欣賞，這亦是遊戲的新改良點，不妨留意。



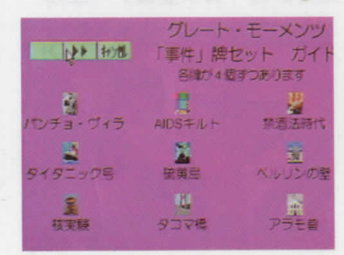




世界歷史科技大事小圖鑑

在遊戲中選擇「牌的種類」，可改變牌的外貌、遊戲背景及小動畫的內容。種類除了麻雀以外，還有宇宙、SF、戀愛、藝術、有名、發明及事件等多項選擇。因著內容不同，配牌對消的要求也有分別，遊戲裡面也有詳細介紹。可惜牌的SIZE太小，無論是圖像、肖像抑或小動畫，可能要用放大鏡來看看，才像點樣。







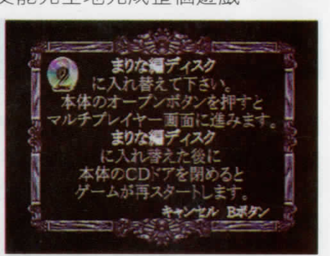




令人奧腦的「MULTI SIDE SYSTEM」

在上文之中提及過這「MULTI SIDE SYSTEM」，這系統的主要目的是使「小次郎編」和「瑪莉娜編」兩個故事能夠更流暢地組合起來，亦可以使遊戲之中的故事連貫性更加強，所以這「MULTI SIDE SYSTEM」可以說是非常「有建設性」的系統，不過其操成則要絕對考驗玩者本身的「偵探觸覺」，因為在遊戲之中是沒有任何提示來提醒玩者換碟，亦即是說玩者要憑自己的判斷力來決定在那個時候碟進入另一個故事之中。話雖如此，其實玩者是可以從遊戲之中得到一些提示的，如果當玩者在圖版之中完全找不到任何線索，不斷在同一地方轉來轉去之時，這便可以是一個「換碟」的訊息，玩者可以在這時候SAVE GAME，然後重開遊戲，選擇另一個的故事，到另一邊的故事發生「游街事件」之時，便可以同一種方法回到另一邊的故事之中，如此類推玩者便能完全地完成整個遊戲。





遊戲簡介



《EVE burst error》這個遊戲是由電腦遊戲移植過來的，而其遊戲方法及類均與以前的《野野村》非常相似，不過，這《EVE burst error》的遊戲方法是和《野野村》非常不同，而且是非常有特色，雖然遊戲的故事是可以說是以直線進行的，然而遊戲本身是由兩個部份所組成的，分別是「小次郎編」和「瑪莉娜編」。「小次郎編」和「瑪莉娜編」雖然可以說是兩個不同的故事，不過，就像其他推理小說一樣，這兩個人物基上也是來自同一個大故事之中，所以，便形成了這個遊戲之中的交錯故事模式（MULTI SIDE SYSTEM）。

故事概略 1 《小次郎編》

天成 小次郎本來是桂木偵探事務所的幹鍊職員，不過因為在一件案件之中，竟然發現了真兇是自己的所長，亦因為拘捕了所長，使他和所長女兒「彌生」的關係完結，而小次郎亦辭退了在桂木偵探事務所的工作，自己開設了一間「天城偵探事務所」，不過由於他現時的執照是被取消了的，所以他其實是在「無牌行業」的。小次郎編的故事是開始自他在攝影記者「柴田 茜」的介紹之下得到開業以來首件的任務開始，然而，那件找尋失畫的任務只是一個巨大陰謀的開始，而小次郎亦因為承接了這「生意」而被捲入了這次的陰謀之中……



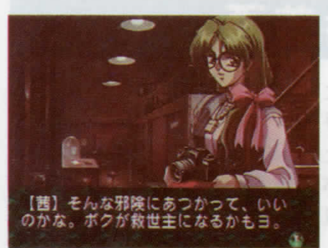
故事概略 2 《瑪莉娜編》

法條 瑪莉娜（法条まりな）是一個非常厲害的人物，她亦可以說是國家之中的一個天材特工，其任務完成率是達到百分之九十九的，不過，她為了完成任務，往往會留下不少的「手尾」，所以其上司對她可謂又愛又恨，之後，她因為身體理由而到了外國工作了一段長時間，現在才回到日本。而事實上瑪莉娜是桂木彌生的好友，只是沒有和小次郎見過面而已。而瑪莉娜編的故事是開始自一件「保護要人」任務，當瑪莉娜回到日本之後，這便是她的第一件工作，而工作目的便是要保護「艾狄亞國」（エルディア国）大使的女兒「御堂 真彌子」，亦不知甚麼源故，這名御堂 真彌子竟然受到很多次的離奇襲擊，究竟瑪莉娜能否保護這御堂 真彌子呢？而事件的真相又是其麼呢？



小次郎編　12月3日

小次郎可以說是一個非常不濟的人，一早起來便被賊人「光顧」，再加上自從「天城偵探事務所」開業以來，連一個顧客也沒有，現在小次郎的生活簡直是到達了「絕境」的地步，在這個時候，救星到了，原來這個不束之客是小次郎相識的一個攝影記者柴田 茜，她這次到來小次郎的事務所的主要目的是介紹一件生意給他，不過，這個頗為貪錢的女孩子又怎會放過這個「搵錢」的機會，帶了生意來之後，茜更加要求小次郎在完成任務之後要給她20萬日圓！這件事的委托人是一外叫「孔先生」的人，而要做的事是為這位孔先生找尋失物，那失物是一幅畫，起初小次郎是不願意接這生意的，不過當









製造商：IMAGINEER
發售日期：發售中
售價：7800日圓









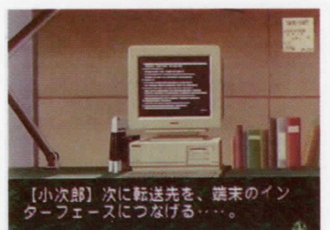
他聽到孔先生開出的條件之後，小次郎便立刻改變主意了，因為孔先生竟然願意給350萬日圓給能完成這任務的人。原來，這位孔先生是要人為他盡快找回這幅畫，因為在3天之後便是她妻子的3周年忌辰，所以他一定要得回這件珍貴的物件用來悼念亡妻。

對於小次郎而言，這任務是非常重要的，因為小次郎的生活現正是常非艱苦的時候，如果能完成這任務的話便可以解決所有的問題了，而且只是找尋失物，小次郎認為是非常容易的事情，於是便興高采烈地等待孔先生FAX地圖來自己的事務所（其實這事務所亦即是他的住所，而且是由貨倉所改建而成的）。等了很久，FAX終於也來了，於是小次郎便依着地圖的指示出發，不過當他一離開貨倉，便被一個金髮少年撞個正着，而那個少年說了一聲對不起便走了……終於，小次郎來到一處高尚住宅區。小次郎按動門鈴，之後便進入屋內，不過來到孔宅的不止小次郎一人，而且桂木偵探事務所的兩個職員也來了，其中一人便是一直以來對小次郎也存有敵意的二階堂 進，所謂仇人見面，份外眼明，二人一見面便展開舌戰，當二人不斷「刺激」對之時，一道女聲打斷了二人的舌戰，這便是桂木偵探事務所的新所長「桂木 彌生」，原來桂木偵探事務所已接手這件案有一段日子，不過全無成績，所以便找來了小次郎，這次真是太巧合了，然而看孔先生的態度，他似乎對小次郎比較有信心呢。不過其實這事情並非如小次郎想像般易辦的，因為要在3天之內完成，加上完全沒有頭緒，所以是有一定難度的。



根據孔先生所說，那幅畫其實只是非常便宜的貨色，不過由於是妻子的遺物，所以對他來說是極珍貴的，而他因為早前到外地旅遊，所以完全不知道這幅畫失竊的經過及詳情，當他回來之後便發現畫不見了。而失竊的畫是一幅充滿宗教色彩的精密畫像，其面績只有10cm×5cm，是屬於伊斯蘭的美術品，孔先生將這畫像的照片給了小次郎之後便離開了房間，因為他想讓小次郎能夠專心地在房間之內進行調查，小次郎在會客室之中調查了一會，調查到一個有多格的木抽屜，那個抽屜共有六格，其中只有一格是有東西的，不過也只是一本記事簿而已；而另外一個疑點便是在窗框之上的泥漬，這可能是賊人在進入屋中時所留下的，然而，依然是沒有實證，總括而言，在會客室之中的調查可以說是一無所獲。

雖然說是一無所獲，不過，小次郎在孔宅之中卻得到了一件「非法取得」的東西，那便是「可惡的」二階堂的電子手帳，因為在這手帳之中一定會有這案件的線索，所以回到貨倉之後，小次郎便立刻把那電子手帳接連到電腦之上，將所有的資料也儲存在電腦之上再行處理。而為了能夠得到更多的資料，小次郎便致電他的「線人」——古利（グレン），二人相約在中央街（セントラル・アベニュー）「公主酒店」（プリンセス・ホテル）地庫的酒吧相會，而且小次郎更可以順路將電子手帳交還給二階堂。





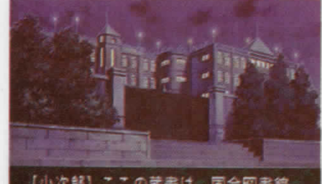
為了要得到最快的消息，所以小次郎便先到酒吧，不過當小次郎到達之後，發覺原來古利仍未到達，可惜小次郎在這地方受到非常不禮貌的對待，那個像「牛」一樣的女待應對小次郎的ORDER毫不理會，使小次郎對這酒吧的印象大打折扣。時間一分一秒的過去，小次郎開始有點兒焦急了，因為利一向以來也是非常守時的，絕對不會遲到的，莫非今次他會破例？非也，當時間一到，古利便出現在小次郎面前，原來他一早便到達了，而且只是在小之郎身邊的桌上渴着酒……說到消息，古利的消息雖然是十分靈通，不過也要點時間去調查，不過他此來其實是有另一件東西要交給小次郎的，那便是他的受鎗「GLOCK 22」。當完成和古利的談話之後，小次郎要到杜木偵探事務所一行，不過，在酒店的大堂，小次郎碰見了女記者茜，不過，這時的她好像是在……她好像是在等人呢？或者她是在等男朋友吧了。



一如以往，小次郎和二階堂一見面便又在大吵大鬧，尤其是當小次郎將二階堂的電子手帳交出之後，二階堂對小次郎的仇恨又加深了不少！到了最後，還是要由這裏的所長（小次郎以前的女朋友彌生）為二人打完場……二人這次的再會可以說是天意的安排，不過這時二人再不是情侶了，而是商場上的敵人，因為誰人能夠完成這任務便能得到那350萬日圓。

當小次郎回到貨倉之時，他又給那個金髮少年撞倒了，究竟這少年在這裏幹甚麼呢？而回到貨倉的小次郎便開始研究二階堂那電子手帳內的資料，不過其中有不少是女孩子的資料，在其中有一件

令小次郎感到奇怪的訊息：「請盡快與M君聯絡……」究竟M君是誰呢？而且在二階堂的電子手帳之中竟然有茜的資料，原來她已是22歲了，而已明天便是她的生日了。似乎二階堂手上的資料實際上是沒有多大用途……非也！原來最後是有孔先生的個人資料，孔先生原來是在「艾路外國人學校」工作的。



當然，以小次郎的性格，一知道有新的情報一定會第一時間前往調查，於是小次郎便前往外國人學校調查，但是因為已是晚上，所以學校的大門已經鎖上了，所以小次郎無法進入，可是在學校一旁的圖書館則然開放着，所以小次郎便到圖書館展開調查。在圖書館之中，小次郎遇上了圖書館館理員「松乃 廣美」，這位松乃小姐是一個非常樂助人的美少女，而且她對術更加是喜愛，所以知道了小次郎是在找尋美術資料之後便主動的協助找尋，不過，這些美術的資料書籍是不能外借的，所以一定要在館內翻閱，然而這時已是閉館的時候了，所以小次郎只有在明天才能再前來調查，幸而松乃小姐答應了小次郎明天為他翻查資料，所以小次郎這行也算是有所收獲。







正當小次郎準備離開外國人學校之時，他在學校門外碰着一個非常古怪的女生，從這個莫明其妙的女孩子口中，小次郎知道了孔先生原來是這裏的校長……之後，小次郎又被一部「隊道巴士」撞個正着，不過，這位女士真是不知是何方神聖，只知道她的上圍是相當的驚人（105）！

為了要得到更多的情報，小次郎便再次到孔宅一行，不過當他到達之後，竟然在孔宅的門外見到二階堂和彌生，然而這麼晚他們二人來這裏幹甚麼呢？不論如何，今天小郎已調查了十分多的事情，現在也是時候回到自己的住所（又不是那貨倉），不過當他回到貨倉之時，電話突然響起來，原來來電的人是古利，因為他得到一些新的情報，所以第一時間致電小次郎，不過，他的消息真是把小次郎嚇呆了，原來這幅畫是一文不值的東西，那麼……



夜來無事，小次郎再次出外調查，這次他再次回到桂木偵探事務所一行，這時所有的人已離去了，不過在小次郎身後突然有一道女聲出現，原來是彌生的聲音，這次終於也有機會讓二人在一起了，不過在這次的對話之中，很明顯地，彌生的心情非常不安，而且看來桂木偵探事務所的生意不大好，這些事情也令彌生非常不安。除了以上的事情外，原來彌生的父親在獄中死去了……這事也令到小次郎非常難過，因為始終也是他親手將彌生的父親逮捕的……





當小次郎回到貨倉之時，聽到在外面好像有些聲音，於是便出外看個究竟，原來那個撞倒小次郎兩次的金髮少年被三個惡漢圍着，而且似乎是不懷好意，於是小次郎便出手相助，而且輕易的將三人打退，救回那金髮少年，不過他實在太疲倦了，而且他的頭又非常的痛，所以便暈倒了，小次郎唯有將他抱入貨倉之中，然後再出外為他買頭痛藥。不過在路上小次郎又再次遇上了那部「隊道巴士」，不過沒有甚麼事發生，不過當小次郎到達酒吧之後，先是遇上茜，不過最大的收獲便是遇上剛和丈夫鬧翻了的外國人「AQUA」（アクア），二人話甚投契，就這樣過了一個愉快的晚上。當小次郎去之時，在大堂遇上了二階堂，而在中央街又遇上了茜，莫非二人在那裏……





不論他們怎樣，小次郎現在要拿頭痛藥給那金髮少年，不過，當小次郎回到貨倉之時，那小年不見了，最後，小次郎在浴室發現了他……原來他……她是一個女孩子，終於，這晚便在這情況之下渡過，而且小次郎就連睡房也讓了給她……





小次郎編　12月4日

終於無驚無險的過了一晚，當小次郎一覺醒來之時，聽到一些奇怪的音，張開眼一看，竟然見到那個金髮少女在煮着甚麼似的，原來她正在為小次郎製作早餐，不過，一個不常在家中進食的人又怎會有這麼多材料呢？不過因為小次郎仍然是「未瞓醒」，所以全王在意這點。不過，在未食早餐之前，小次郎便問及那少女為何被三個大漢圍攻，而且小次郎亦留意到這名少女是非常特別的，因為她一身褐色的皮膚，一頭金色的秀髮，而最特別便是左右不同顏色的眼珠，左面是藍色而右面則是金色，由這幾點看來，這少女是一個中亞







地區的姑娘。這名叫做「寶蓮」（プリン）的女孩子真是一臉天真無邪，就好像一張完全沒有被污染過的白紙一樣，不過她的煮藝真是一流，小次郎吃得津津有味，一面吃一面談，小次郎本來想在吃完早餐之後便送她回家，然而她好像有難言之隱，而且面露不悦之色，見到這樣，小次郎唯有暫時將也收留下來。不過，這時小次郎才想起在自己家中怎會有這麼多的材料，一問之下，原來寶蓮是用了小次郎放在電抽屜之中的「那些」材料，當然那些全是「過期」材料，所以小次郎一吃之下便發覺有異，可惜發覺之時已是太遲了，為了使小次郎將吃下的食物吐出，寶蓮唯有使用最後的手段——暴力、扣喉……！



【プリン】あのぉ、小次郎さまぁ、きのう一緒にお風呂に入ったときの着替えはどこに……。

從寶蓮口中，小次郎知道她原來已經18歲了（真是看不出她已經18歲），不過她似乎是無家可歸的，而且當寶蓮説到她的赤裸的樣子已被小次郎看到了之後……（唉，又是英雄難過美人關）。而且她又説是無父無母的，所以小次郎便決定打她收留下來。説時遲那時快，門鈴起來了，原來又是那個女記者茜來了，而且她這次真是不請自來，更不幸的是給她看見在小次郎家中有一個「妙齡少女」，小次郎這次有麻煩了，再加上寶蓮説和小次郎一同入浴……不得了！

在將所有事情解釋之後，小次郎又要再次繼續他的調查了，本來小次郎想再到孔宅調查一下，不過在孔宅門外又遇見那「麻煩人」二階堂，二階堂在説完孔先生不在家中便走了，所以小次郎便轉移目標，反正外國人學校圖書館那位松乃小姐答應了小次郎為他調查一下關於那幅畫的事情，所以小次郎便決定到外國人學校一行。到了外國人校之後，小次郎又碰見了那「隊道巴士」，幸而這次又是無驚無險的通過了，到達圖書館之後，松乃小姐原來已在等待着小次郎的到來，當小次郎一到達，他們便開始工作，看來這次小次郎真是找對人了，因為這位松乃小姐真是非常賣力，因為她本身也是修讀術的，所以對這方面的知識也比較充足，而且亦因為她本身是對這些東西有非常濃厚的興趣，所以









她這次協助小次郎亦可以説是幫助自己進修。終於他們也找到了那幅畫的作者了，而憑着作者的名字，松乃小姐找郅到了有關這幅畫的資料，這幅畫的藝術價值的確不高，不過在另一方面這畫卻有非常高的評價……原來這畫可以説是凶畫，因為凡是接觸過這畫的人也會遇到不測，在這情況之下亡的人已有十多人，所以相信這畫是被下了呪的。而在古代的文獻之中，記載着一段文字：「凡是接解我的人，這個罪是非常的深，將會被像神刃般的地獄之火所燃燒……」不過，這畫像的作者便是被非常鋒利的刀把頭切了下來……似乎這是一段警告的語句。



小次郎終於也找到了一些有關這畫像的線索了，正當小次郎想向松乃有所表示之時，松乃小姐叫小次郎望一望她的無名指……天呀！原來松乃小姐已經名花有主了，這對小次郎而言是一個非常大的打擊，最後松乃給了兩張外人學校泳也的入場卷給小次郎。「好不幸」地，小次郎離開圖書館便遇上了在昨晚上見到的那位紫髮女學生，而且又再次被她罵了一頓……

失意的小次郎回到貨倉之中，這時，寶蓮正在準備飯餸給小次郎，以及預備水給他洗澡，不過，現時小次郎要先將從圖書館之中得到的資料輸入電腦之中，在不斷的推理之中，小次郎想到兇手可能便是孔先生本人……不過如果真是他自己偷的話，又用不着花這麼多錢僱用私家偵探來調查，這些一切一切也是非常不合理的，所以孔先生的可能性便變得非常低。而對於那段文獻，小次郎便不能完全明白，首句「凡是接解我的人」應是指持有這幅畫的人；而「這個罪是非常的深」依字面解便可以了；最後一句便是最難解釋的，甚麼「將會被像神刃般的地獄之火所燃燒……」，其中的「神刃」會否是指鋒利的物件呢？

【小次郎】さらに……奥を……探られよ……。

想到以上的程度小次郎便再想不到甚麼了，所以他便離開終端機。小次啟決定要再到孔宅調查一次，於是他便向孔宅出發，在孔宅的附近小次郎又見到那見人便罵的女學生，她又説孔先生不在家中，不過小次郎不信她所説的，所以便按動門鈴，果然，孔先生是在屋內的，那為何那女學生要對小次郎説謊呢？小次郎見到孔先生之後便向他匯報調查的結果，然而孔先生聽到畫像之事之時，毫無驚奇之意，反而讚賞小次郎的調查出色，為了要盡快調查出畫像的下落，小次郎便希望能再一次的調查一下會客室，所以孔先生便暫時離開，這時小次郎步向上次發現記事簿的抽屜之前，再次打開每格抽屜，終於給他想到了那筆記簿的秘密了，便是在於那張紙之上曾寫過些甚麼，要知道並不難，小次郎利用軟身的鉛筆，套出了深深的筆痕，上面的內容一約是「進一步……向深處……找尋……」，其實下面好像還有字句的，不由於筆跡太淺，所以無法看到……最後，小次郎打算將那筆記簿放進在下排右方的抽屜內，不過竟放不下，正當小次郎感到疑惑之時，孔先生和二階堂突然出現……

【小次郎】割れたペン先が見えてたら、言い訳ができないじゃないか。

當然，看到小次郎的出現，二階堂當然是非常不高興，不過，更不高興的是現在小次郎已似乎知





到了那幅失畫的所在，首先，小次郎可以肯定的是抽屜內部之間的深度是不同的，否則肯定不會有記事簿放不入的情形出現，所以小次郎便叫二階堂將右下方的抽屜取出來，果然這個抽屜是比較淺的，大約淺了3cm，由這點小次郎推斷出這個抽屜是有暗格的，就如小次郎所言，這個抽屜是有暗格的，不過當中沒有畫，只是一個空的暗格而已，這時，二階堂心中暗笑，似乎這次小次郎要敗了，非也！當小次郎看到這個空的抽屜之後，便肯定了畫的所在，原來記事簿已是一個很大的提示，畫是放在中下方的抽屜之中，不過，這個抽屜不是特別淺的，那麼……原來暗格是可以裝在上面也可以裝在下面的，當二階堂拉出中下方的抽屜出來之後，畫像果然是放在「下方」的暗格之中。



這次小次郎完全的將二階堂和桂木偵探事務所打倒了，孔先生看到畫像之後非常撳動，而且十分高興，更立刻酬金（現金）給予小次郎。之後小次郎拿着350萬日圓興高采烈地回到貨倉之中，不過寶蓮竟然不在……她留下字條，她現在去了購物（SHOPPING）。這時小次郎完成了任務，拿着這麼多錢到處閒逛，他想到明天便是茜的生日，所以決定給她買一份生禮物，不過他不知道要買甚麼才好，於是便向中央街的售貨員請教……之後小次郎便到「公主酒店」一行，在大堂之中遇上了二階堂，二人一見面便惡言相向，這完全是因為弓郎成功的破了案，二階堂心有不甘，在言詞之間，二階堂透露了有關M君的事情，原來M君是一個姓「御堂」的人……二階堂自知説了不應説的話之後便忽忽離去了。

【二階堂】くっ・・・きさまが御堂さんのことを知っているわけがない。



當小次郎閒逛完畢之後，便回到自己的「家」中，不過貨倉的景象把小次郎嚇呆了，因為他的衣物掛滿了整個貨倉之中，原來寶蓮在洗完衣物之後，將衣物全部掛在貨倉之中，不過對小次郎而言，這是他的辦工室，所以這樣做當然是不行了，經過了小次郎的「勸告」之後，寶蓮便將所有的衣物收起來了。這時候，電話又響起來了，這次來電的是貨倉的業主，他這次來電的目除了是追收小次郎欠下的三個月租金，除此之外，更要收回他「太太」借下的金錢！小次郎何來有一個太太呢？原來是寶蓮的「傑作」，因為她沒有金錢去買食物，所以便向房東借錢……就這樣，小次郎辛辛苦苦賺回來的350萬日圓便煙消雲散了。

剛才小次郎的語氣好像是重了一些，使寶蓮非常不快，為了要安慰一下她，小次郎決定帶寶蓮到外國人學校的泳池玩過痛快。小次郎





一提出這個意見，寶蓮便立刻回復笑面，不過她沒有泳衣怎辦好呢？當然是去買一件，於是在到泳池之前，二人到在中央街的泳衣店之中為寶蓮選購泳衣。到了街之後，寶蓮非常高興地到處看，不過由於款式太多，花多眼亂，寶蓮根本下不定主意……最後，「幾經艱苦」之下終於完成了購買泳衣這「任務」，二人興高采烈地向外國人學校的泳池進發。在泳池之中小次郎沒有游泳，不過寶蓮則玩得非常高興，另一方面，在泳池之中，小次郎竟然遇上了彌生，加上她穿着一件頗為誘人的泳衣，使小次郎大為驚奇，原來她這來是應故友之約，而依彌生之言，這泳衣亦是朋友借給她的，説時遲那時快，那朋友出現了，不得了！這個女孩子的泳衣更加大膽，真是看得小次郎心跳加速。這個女孩子的名字是「瑪莉娜」（まりな），她是彌生是相識已久的朋友……三人説不到幾句，彌生便因為覺得羞而拖着瑪莉娜離去了。





正當小次郎到外出散步之時，學校的火警鐘突然大鳴，不過同時，小次郎聽到在後方樹叢之中傳來女孩子的慘叫聲，於是小次郎





便回頭一看，原來一個弱質纖纖的女學生正被兩個大漢脅推着，這個女孩子不斷的叫嚷着，不過由於其他的人注意力也被火警鐘所影響着，所以沒有人留意這少女的叫聲。在那少女的叫聲之中，小次郎聽到了瑪莉娜的名字，那麼，二人有甚麼關係呢？終於小次郎也出手相助那少女，而這時瑪莉娜也趕到了。從二人的對話之中，小次郎知道這個少女的名字是「御堂真彌子」的，「御堂」？會不會是二階堂所説的「御堂」呢？

事情完結之後，小次郎便和寶蓮回到貨倉之中，這時古利又再次來電，當然，他又有新的情報，所以小次郎又要到酒吧一行。不過這次古利給小次郎的不是有關畫的資料，而是由於小次郎完成了這件案，使桂木偵探事務所出現了很大的問題……聽完這樣的情報之後，小次郎懷着非常不安的心情回到貨倉之中，這時，小次郎發現自己家中的電腦曾被開動過，因為在桌子旁的警告燈亮着了，不





過，電腦內的資料全沒有損失，而且亦沒有被破壞的跡像，而且寶蓮亦失了縱……

小次郎四處的找寶蓮，小次郎不停的找，不經不覺到了外國人學校的圖書館，在那裏小次郎遇上



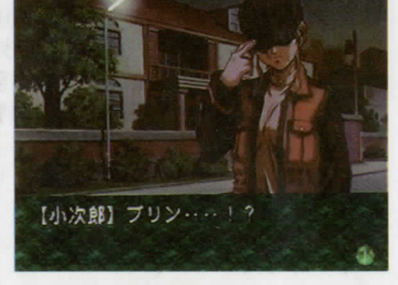


了瑪莉娜，之後又遇上了松乃小姐，從她口中，小次郎知道瑪莉娜是這裏的教師，可惜這時圖書館要閉館了，所以小次郎不能得到更多的資料，出到學校的門口之後又「撞倒」了那個紫色頭髮的女學生，不過這次二人再沒有吵架了。小次郎回到家中之時已是晚上了，不過寶蓮依然未回來，令小次郎非常擔心。為了找寶蓮，小次郎甚麼地方也去到了，連彌生居住的大廈也到來，在那裏小次郎遇上了真彌子，從她口中，小次郎想到她便是某國大使的女兒。

好奇的小次郎回到家中便調查一下自己的假設，果然，一打電話便證實了這是事實，那麼，真彌



子的遇襲便可以解釋了。以小次郎的性格，遇上有疑點的事當然要查過究竟，所以他便到大使館一行，不過那裏的守衛真是非常嚴密，可惜在這裏小次郎完全找不到任何消息。所以小次郎再次回到中央街，當他到達杜木偵探事務所之時，所有的人也離開了，不過在彌生房中傳出聲音，原來是二階堂和彌生在談話之中，而且由二人對話之中，顯示出二人原來是有曖晡關係的，不過，彌生似乎並不想……



小次郎再次回到貨倉之中，這時寶蓮仍未回來，不過電話又響起來了，這次來電的是……孔先生？不過這個電話怪怪的，當孔先生説到一半便掛了線，事情似乎有點不對勁，於是小次郎便到孔宅一行。想不到小次郎竟然在孔宅門外出現……之後，小次郎曾多次的按動孔宅的門鈴，不過完全沒有反應，正當小次郎想搞門之時，二階堂竟然慌張地從屋中走出來……

為了查明真相，小次郎便獨個兒進入孔宅之中調查，不過入到屋內，基本上漆黑得不能看見東西，所以小次郎非常緊慎地慢慢前進，不過他完全沒有發現甚麼（應該説是甚麼也摸不着），不過當他不慎滑在地面上時，他發現地上有一些濕的東西，起初他以為是油，不過，最後他發覺手上的是油，而是……血！終於在那微弱的光線下，小次郎發現了一個人坐在沙發之上，小次郎以為那人是孔先生，不過，事實上那個「死人」並不是小次郎認識的先生，不過毫無疑問，這個人是死了的。



那個死去了的男人的致命原因應該是頸部的一條刀痕，因為這樣而導致失血過多，而小次郎又在沙發背後的地上見到可能是兇器的刀，但是，這個人究竟是自殺還是被殺的呢？以刀的位置而言，是被殺的機會居多，因為能夠自己割喉之後將刀拋到身後的可能性比較



低，然而又不可以抹剎這個可能性……這事情使小次郎非常迷惑，究竟在孔宅之發生了甚麼事呢？正當小次郎在思量的時候，突然又有腳步聲接近，於是小次郎便藏身在窗廉之中靜觀其變，而進來的人竟是那個紫色頭髮的女學生，為了要使她乖乖的回答問題，小次郎便在後方命令她脱下外褲……（其實小次郎亦只是……）

原來那紫髮少女的名字是「冰室 恭子」，表面上她是一個普通的學生，不過其實是一個警察，經過互相的解釋，二人也非常清楚這事情是非常的嚴重，不過，因為現在小次郎只是一個普通的「人」，所以他便先回去，待恭子以警察的身份去公開這件事，之後，小次郎便回家去了。當小次郎回到家中，寶蓮已經好像完全沒有事發過似的為小次郎預備了晚飯，當吃完飯之後，小次郎便到浴室洗澡，不過，意外又發生了，因為寶蓮竟然闖入浴室……

因為覺得事情有異，所以小次郎便一再翻聽孔先生的電，從錄音之中，小次郎發現了這個致電來的孔先生很有可能是假的，之後，他又再將這命案和之前的畫事件和拼在一起看，不過依沒有多大頭緒……結果，這個晚上小次郎的床又是給寶蓮霸佔了…………



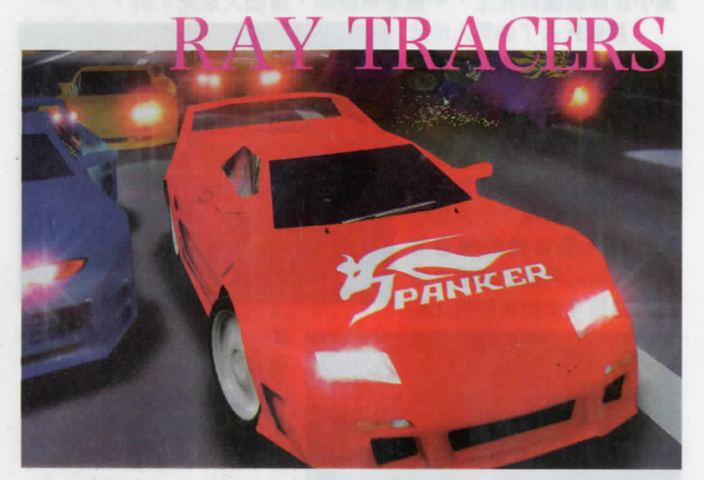
小次郎編　第二日〈完〉



速度、技術、大追縱！

文：山寺良牙

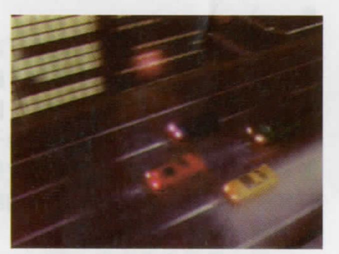
RAY TRACERS



《TAITO CHASE HQ》的PlayStation版？

TAITO的街機駕駛追賊遊戲名作《TAITO CHASE HQ》相信大家已玩了不少次，而今次，TAITO將以往的系統作出少量改變，而成了今次的《RAY TRACER》。

遊戲特色



今次廢除了以往系列的分岐路線，而改用了一條路線的方式，另外，背景方面則有多種的變化，例如STAGE 3方面，除了可以在平常的公路上行走外，也可以將車駛進下水道內。而今集的兩大特色之中的其中一項，就是在版面中所有出場的車也可以撞毀，包括，警車及貨櫃車等……當然，每次撞到其他車時，速度必會有輕微下降，所以，最好不要理會這些小敵人，倒不如快些去催毀該版的BOSS還好；另外，今集的另一大特色，就是多了一個名為TIME ATTACK的模式，而這個模式特點將會在往後的版位中再次提及。





製造商：TAITO
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK





操控方法：（此為初期設定）

方向掣：控掣車的轉向
L1掣：向上轉波
R1掣：向下轉波
R2：開啟/ 關閉倒後鏡（只限駕駛室視點時使用）
START掣：開始、暫停及特別選擇掣
×掣：油門掣
□ 掣：剎車掣
△ 掣：視點轉換掣（視點有三種，分別為：駕駛室視點、車後視點及半上空視點）
○掣：突然加速（NITRO）掣，今集的NITRO不是以次數來供應，而是以NITRO油量來供應，即是話，玩者可以在限定的NITRO油量用多少次也行。



◆ 駕駛室視點



◆ 車後視點



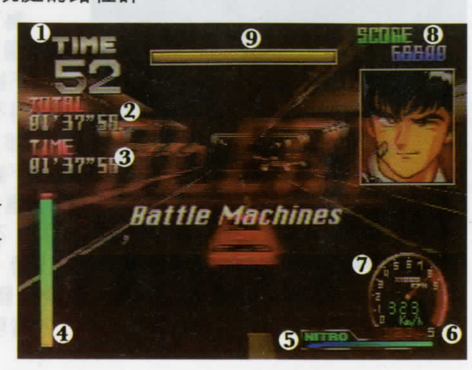
◆ 半上空視點

遊戲規則

遊戲規則與以往的《TAITO CHASE HQ》系列沒有多大分別，也是在限定時間內追到BOSS並用自車將BOSS撞毀；但今集則加上了與一般賽車遊戲所擁有的規則——CHECK POINT，亦即是每一版會分成幾個路段。另外，在EASY時，只能玩到MISSION 1至3，餘下的MISSION 4至6，則要在NORMAL或以上的難度才可以玩到，若各位玩者想看到真正的ENGING的話，就請玩NORMAL或以上的難度。

遊戲畫面

1. 餘下的時間
2. 全部所玩的時間
3. 本版所玩的時間
4. 距離至BOSS出現處的路程計
5. NITRO油量計
6. 波箱齒速
7. 速度及轉數計
8. 得分
9. BOSS耐久力計：將全條黃色計扣盡後BOSS便會爆炸。



車輪及人物介紹

SPANKER
駕駛者：JALTA LANG

被稱為「紅色野馬」的一位飛車手，後來為了希望取得「世界最強的車」而加入由CINDY組成的隊伍。







HAWK
駕駛者：SLEOTEEL RAZE

他為了要尋回被BLACK KAISER奪去的戀人——麻紀，而加入隊伍，並順道找BLACK KAISER報仇。





BLACK KAISER
駕駛者：齊藤麻紀

她被一個謎之組織捉去並將她控掣來駕駛這部車輛，至於能否從被控掣的環境中解放出來的話，就得看你技術了。





CINDY GIBSON

是TRACER組織的司令官，經常坐在一架小型直昇機向隊員發出指示，但又不向隊員解釋為何要組成這個隊伍，她的特技的是欺負JALTA LANG。(？)

LYNX
駕駛者：齊藤飛鳥

她與愛貓一一真，為了要找尋失縱多時的姐姐——麻紀，便加入隊伍，並以由姐姐傳授的駕駛技術向BLACK KAISER挑戰。







BUFFALO
駕駛者：RAYMONED BRODY

士兵一名，由於不習慣和平的生活，於是便加入隊中，因為他覺得戰鬥才是他的真正生活。





特別登場人物及車輛

旋風TSUMUJIKAZE
駕駛者：TSUMUJI

本名不明，他也原是隊中的一份子，後來因某種原因離開隊伍。在遊戲中是不可以一開始便使用他，一定要在TIME ATTACK中跑勝他才可以在CHASE及TIME ATTACK中使用，當然難度也是在NORMAL或以上的難度。另外，取得此車後是不可以將他記錄在SAVE CARD中，即是話，若果你關了機後，在第二次玩時想使用此車時，便必須要再次在TIME ATTECK中勝他一次才可再次使用該車。






版面攻略

MISSION 1——首都圈外都市公路戰

由於這是第一版，難度方面不會太高，但仍有很多地方需要注意的。首先，在開始後的一段路，在路的正中會有一個收費亭，如果一不留神「死衝死衝」的話，便很容易會撞上，另外，在途中會看見左右兩邊各有一架貨車行駛，只要在轉彎前以中線過了頭便可，之後，要特別小心一些由三條轉兩線的向左轉急彎。一不留神便會撞上指示板。當過了第二個CHECK POINT後，便會遇到一架運泥車，將運泥車摧毀後便是一個向右轉的急彎，過此彎的方法就是使用「遍彎」，過了此彎後便會進入隧道，接着就是對BOSS之戰。



◆ 留意不要直撞收費亭



◆ 快快撞倒這綠色運泥車



◆「遍」90度彎，駛乜驚呀。

MISSION 1 BOSS——戰鬥機器"TWIN RAT"

這一版的BOSS會是兩隻一起出場，分別是藍色及紅色。藍色的那一隻方面，它主要是使用飛彈攻擊，飛彈攻擊亦有兩種，一種是放一大堆飛彈在車的上空然後爆炸，這種攻擊在近距離根本沒有任何效果；但在遠距離時，它會妨礙到前方的視線，令玩者不知前方的彎角是向左還是向右，另一種則是向自車發射的飛彈，要避過它亦非常容易，首先要聲明一點，此攻擊對近距離亦是沒有效的，只對中遠距才會有效，但中招的話是非常「和味」的，一是炸到架車「成架飛起」並停下，二是爆炸的爆風會使車的速度下降，避過它的方法就是當飛彈飛近時便立刻走往第二條線。紅色的那一隻是會使用儲氣粒子炮，雖然中招後不會將車炸到飛起，但仍會降低非常多的速度。對付它們的方法就是先駛近比較接近的一隻，然後在轉彎時用內彎差來撞它兩下，另外，與它成一直線時，也可以使用NITRO。加速來接它，經過一段時間後，兩隻BOSS便會被你撞毀。






◆ 這些飛彈大可不用理會

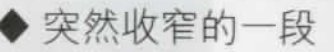

◆ 飛彈接近中，快轉線！


◆ 加速直撞


◆ 夾死你

MISSION 2——森林越野賽

這版的最大特色就是路旁的斜路也可駛進，但要小心版面中段有一段路是會突然收窄的，如果不從斜路再駛回平路的話，便會直衝至牆壁；另外，本版大部份的彎角都比較急，如果不「遍彎」的話便很容易撞上路側；還有，在路上有很多的障礙物，但不用怕，因為那些障礙物是可以撞倒的，而且可以取得分數；最後，在BOSS出現前的一段連續S路是會有非常多的高低起伏，但不需要左右扭彎，因為這段路是可以靠駛上斜路而成一直線通過的。



◆ 突然收窄的一段


◆ 盡量也要利用路旁的斜面


◆ 障礙是阻不到我的


◆ 別阻我的去路


◆ 用「遍彎」來過彎

MISSION 2 BOSS——戰鬥直昇機"GUST"

這版的BOSS是一架戰鬥直昇機，它的攻擊方式比較簡單，只有兩枝大飛彈，當你發覺它突然調頭並再次下降向着你時，就要小心了，因為這是它發射飛彈的先兆，對付它便是駛近它並兩側及用NITRO撞它的正面，還有，我們還可利用路旁的斜路，駛上去來閃避飛彈。


◆ 撞死你


◆ 利用斜路來閃避飛彈


◆ 加速衝撞


◆ 撞衝成功



MISSION 3——往雪山之路

這版中的其中一大特色就是途中會經過一條下水道及隧道而再到大雪山。在開始後過了兩個彎後便會有一個S彎，S彎之後便會有一個90度角的右急彎，通常在這處會有一架敵車出現，我們大可利用內彎來撞毀敵人，過了急彎後，便靠著右邊的行車線來進入下水道，當進入下水道時，千萬不要將車子駛在路的正中間，否則便會很容易撞上橋的柱，之後，在下水道有一段路的路旁是可以駛上去的，但不要上去太久，因為前路是即將收窄的，接着，便會駛進隧道，在隧道行駛時，一看見畫面上有警告符號時，便要立刻駛至靠近左邊或右邊的行車線，否則便會撞上隧道中的支柱，當出了隧道後便會看到綠草如欣的斜路，我們大可利用這段斜路來過接下來的右急彎及左急彎，過了這兩個彎後，便要靠左邊來駛進山谷，在山谷時，要小心那個入BOSS地點前的S彎，因為是難保你不會靠倒山谷可以直線通過，之後便是BOSS的出現地點


◆ 小心石柱


◆ 一排排的石柱


◆ 高難度的S彎


◆ 順利地過S彎

MISSION 3 BOSS——戰鬥車輛"MAD CAP"

這版的BOSS是一架戰鬥裝甲車，攻擊方法也是使用飛彈攻擊，當它突然加速並拋離你時便要小心，因為是即將放飛彈的時候，對付它大多於轉彎時用內彎來撞它及從後用NITRO直撞它，而且要小心地控掣車子，因為這裡是很容易會滑軚的。


◆ 從右邊來你


◆ 嘩，飛彈呀


◆ 去死吧


◆ 嘻嘻，落空了

MISSION 4——大都市外圍公路戰

這版中，所有的車均會以霸着左右兩條行車線，當然要在中間通過，但是最麻煩的那些跑車均經常在急彎前出現，當然我們不用理會它們，利用駛在內彎將它們撞倒，之後在途中會看到一架「大腳八」，就在此時，我們將車子靠右行車線行駛，之後在轉彎時先撞它一下，然後再在直路時「做低佢」，之後便再沒有任何小敵人，當駛至一段起伏不平的路段後，本版的BOSS亦會出場。


◆ 靠牆行駛


◆ 「遍」呀「遍」呀


◆ 先撞你一下


◆ 城中越野賽

MISSION 4 BOSS——垂直昇降戰鬥機"BLAST TYPE"

這隻BOSS的攻擊方法也是使用飛彈攻擊，雖然它的攻擊模式與第二版的戰鬥直昇機的模式一樣，但最大分別就是在打BOSS時的道路是非常之多彎的，另外，路面也是比較窄，所以避飛彈時也比較辛苦。對付它也是從旁邊夾它或用NITRO直撞。


◆ 就算是飛機也不放過你


◆ 嘩！中招了


◆ 好彩避到


◆ 飛機也不過如此

MISSION 5——大都市外圍公路戰 II



◆ TWIN RAT



◆ GUST



◆ BLAST TYPE

這一版，基本上是將以往出現過的BOSS再打一次，但今次出現的防禦力則比以往的弱，另外，本版是沒有任何CHECK POINT的，如要取得時間就必須打倒出現的中BOSS，還有，本版的道路是比較多急彎的，要注意。

MISSION 5 BOSS——巨形戰鬥坦克"LEVIATHAN"

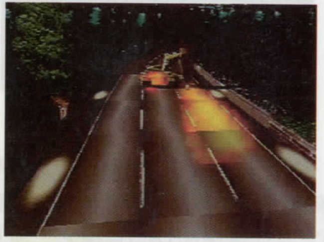
這個BOSS是不會放任何的飛彈，但會使用觸手作攻擊及防衛之用，當那隻觸手正在磨地下時便不要撞上去，因為這樣的攻擊是無效的，反而更會撞傷自己的車子。因此要攻擊它的時候就是趁它的觸手沒有磨手的時候或觸手保護不到的地方，例如它在正中磨地時便從兩側作攻擊，另外，有時用NITRO撞它的正中位置（當觸手在旁邊保護時）也非常有效的。



◆ 趁此機會



◆ 撞中了



◆ 坦克竟輸給跑車

FINAL MISSION——環狀公路對決

本版是沒有BOSS的，唯一的對手也只是駕著一架6輪白色跑車的KAISER（即被控掣著的齊藤亞紀），而賽道方面，與TIME ATTACK的KAISER'S ROAD是一模一樣的，大家只要能牢牢地着記路線便可以容易勝過它，本版的目的也是要將白色的車撞毀，但對付它的方法與其他BOSS的方法就並不一樣，由於它的車速是接近自車的最高速，所以撞它的方法也有些特別，其中一個就是首先讓自車追貼那白色跑車，然後在接近一個車位時立刻使用NITRO來撞它，當然也要留意一下它行走的路線，另外，在剛轉入大直路處，也可以在二、三個車位的距離使用NITRO來撞它，還有，當你可以看清楚它的行走路線後，在某一些比較急的彎角是可以用「外線夾內線」的方法來撞倒那白車（如圖示）。最後要提一點，它一定會在過完那個連續S彎後使用噴射引擎，如果在突然加速前能夠撞到它那當然好，但如果在突然加速前不撞到它的話，便千萬不要用NITRO來追它，那只會浪費你的NITRO油量。





◆ 小心這兩處向左收窄及箍右收窄的地方



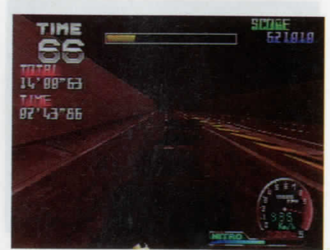
◆ 貼近時使用少量 NITRO 來撞它



◆ 這段連續彎真麻煩



◆利用外彎去夾內彎

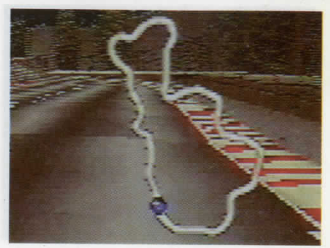


◆ 大直路一段用 NITRO 撞它

攻略——TIMEATTACK MODE
賽道 1——CIRCUIT

本賽道的其中一個特色就是較多S彎及連續彎，反而賽道的高低起伏則較少，主要是較量以直線過S彎及怎樣盡量利用內彎的過彎技巧。







B. 直路後的一個 110 度急彎

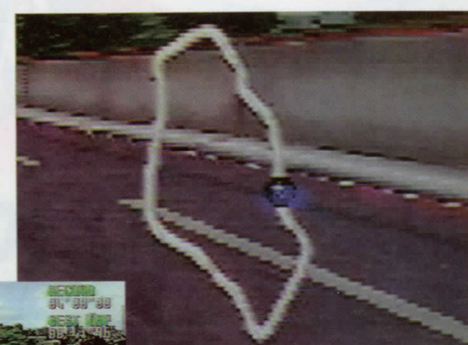


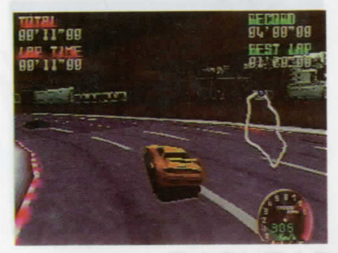
C. 由微彎突然轉至急彎的一段

賽道 2——FREE WAY

本賽道的彎角比較少，反而着重於車的速度，但那些彎角在車的速度過高時也會有撞上路邊的危機，另外，賽道後段的那個髮夾彎，最好由外側至內側及用「甩尾」的方式來經過。







A. 看似角度不大，但撞到路邊的機會也非常大

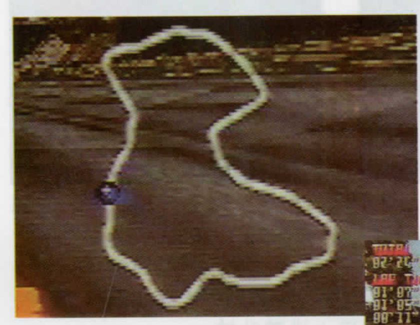


B. 非常不容易過的髮夾彎



C. 髮夾彎後的一段 S 彎

賽道 3——MOUNTAIN



本賽道的其中一個特色就是路面較寬，大可利用斜路來過彎及縮短過彎距離，順道可超越對方。另外要小心突然收窄的路段，賽道的後段有極多的S彎，要小心不要撞上路側。





A. 「遍彎」會較容易過



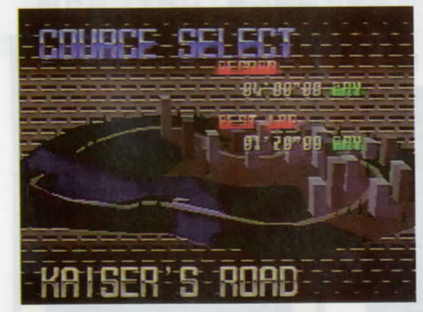
B. 由外至內的過彎

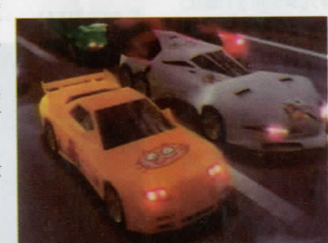


C. 連續的 S 彎

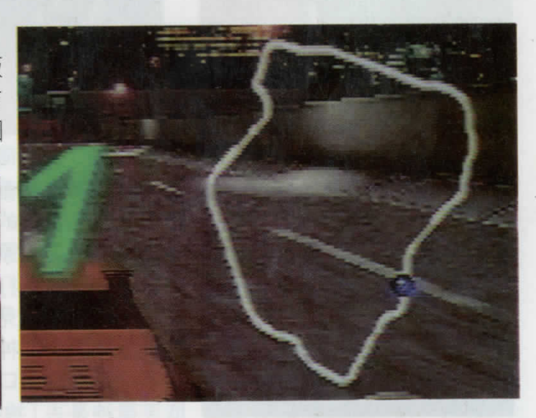
賽道 4——KAISER'S ROAD

這版與CHASE MODE的FINAL MISSION的賽道是一模一樣，因此記着此版亦等於記着最後一版的路線。賽道特色是一段有極長的直路或微彎，而另一段則有極多的連續彎及急彎，因此當看到下一個彎角的路牌是紅色的時候，就盡量使用「遍彎」的方式去過。





◆爆機的一幕









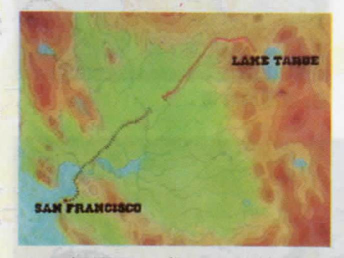




BY PUYU神

再遇夢見

眾人上了火車後，有個怪頭怪腦車長前來找尋「神之子」，並且語無倫次，原來他正是「暗黑教團」的教徒，一陣笑聲後便消失了……當雷神回頭一看，發現到在玻璃窗上寫着血紅色「666」，嚇得禪剛跌倒在地上。





經過了一段漫長的旅程後，終於來到了充滿陽光的加利福尼亞州，由於大家都感到疲倦，雷神便先回到自己的屋中。屋內的電話突然響起，原來是雷神兒時的玩伴——夢見打來的，由於多年不見，於是夢見便約雷神往漁人碼頭見面，雷神當然一口就答應了，離開時，口多多的禪剛還取笑雷神是去「拍拖」。

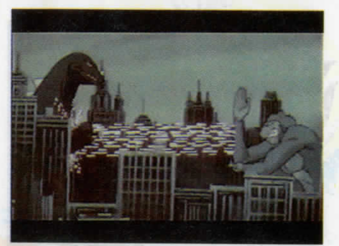


到達漁人碼頭後，雷神便不時四周張望，不一會夢見便從霧中走出來。雖然6年多不見，但二人並未有因此而生疏；不過，夢見似乎不喜歡雷神還是把她當作小孩子一般看待。由夢見口中得知，她已是一名頗出名的童星，而夢見亦拜托雷神代她把一封信交給住在唐人街的商人都來，更把一張中國寶抽獎卷送給他，雷神當然答應了她，跟着夢見便走了。



冤魂，刺身

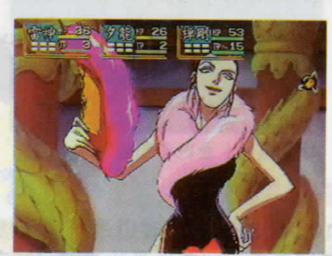
去到唐人街後，眾人首便先到中國寶那裏玩抽獎，然後才前往都來的豪宅；途中，更遇上了乘着豪華大轎車的荷里活巨星(同時也是手下敗將)——曼圖，眾亦差點被撞到……到了都來的豪宅時，可先到電影院觀看曼圖的新電影。之後，把信交過守衛後，便可入內堂找都來，但原來他不在家中，他的太太便招乎眾人觀看新電影。但不知怎的，眾人竟被吸進菲林迷宮，幸而內不算太難打，之後會遇到因拍電而喪生的兩名女演員的冤魂，打敗它後便可逃出這裏，而那倆冤魂亦可以安息了。







逃離了菲林迷宮後，眾人見路便走，遇上了都來的三位舞孃，她們說原來都來太太也是暗黑教團的人，所以現的形勢是十分危險；並說都來因想幫助那些被困在亞魯加托拉斯監獄的小孩子不成，反被關進牢裏，要救他就一定要到漁人碼頭乘座一艘特別的船才可，說完後大顆兒便馬上逃離此地。



誰料還未離開都來的豪宅，在半路上已被都來太太截住，二話不說便展開了大戰。都來太太最麻煩的就是用超眠香，她會令人睡眠，然後再施以重擊！但只要花一時間便可以收拾她。打敗了都來太太後，便要馬上到漁人碼頭。

到了漁人碼頭之後，三舞孃便媥媥起舞，口裏更唸唸有詞：「SASHIMI……噓！SASHIMI……！SASHIMI……







製造商：HUDSON SOFT
發售日：發售中
價格：6800日圓
容量：CD-ROM×2



噓！SASHIMI……！」，跟着眼前道具屋的屋頂突然下沉（內裏的人？），然後一艘外貌似魚的潛艇便駛了出來，那便是由中國四千年文化製造出來的潛艇——「刺身號」。

勇闖亞魯加托拉斯監獄

潛進深海後，便可按X，Y或Z任何一個掣去發射魚雷，把怪物直接消滅，但卻沒有經驗值。附帶一提，在海床內有三個出口，甚中兩個是通去印第安人的部落，在那　可以學得新的魔法。





眾人一上到亞魯加托拉斯監獄便遇到敵人的阻截，消滅了他後便可進入監獄內。亞魯加托拉斯監獄內囚着的竟是一班小孩子，其中一個小孩告訴雷神，牢房的鎖匙是最上層的監獄長手裏，雖然未找到都來，但沒有理由眼白白看着一班天真的小孩被困而見死不救吧？於是，雷神便決定上到最上層找監獄長拿鎖匙。



在最上層找到了監獄長後便和他理論，但當然不成功，而且更被他用大炮轟至暈倒……醒來後，雷神不但發覺身處牢獄，更糟的是全身威武的裝備竟然變為一件破爛的囚衣。不久，那監獄長便走過來，向雷神出示那封由夢見交給都來的信，內容是一班在荷里活失踪小孩的名單。正當監獄長迫雷神供出是誰是發信人的時候，一名獄卒走過來和他「咬耳仔」，監獄長聽後便冷笑起來，説他己知誰是發信人，更有目擊證人作證，説完便走了，然後便在洗手盆內找到了黃色之石。

過了不久便到監倉的活動時間，在操場內可找到黑百合，藍蜥蜴之尾及紅色之花。然後走到操場的上方找都來，和他商量逃獄的方法。之後走到都來左面的老人前，便會利用雷神所找到的四件道具去製造「中華爆裂丸」。都來看到雷神有「中華爆裂丸」後便相約在晚上逃獄。





到了晚上，二人便用「中華爆裂丸」炸開囚室的牆壁，雷神跟着都來走，不久便去到了監獄的頂部，打敗了代監獄長後便可取得囚室鎖匙，跟着便可在獄中救出各人，三舞孃會在監獄接應。





向荷里活進發

回到漁人碼頭後，眾人便商量去荷里活營救夢見，但要經過甚難行走的印第安人聖地——尤西美迪。這時都來便喚出另一中國四千年文化的結晶——「牛肉火鍋坦克」，有了它便可在尤西美迪的山道上打碎那大石（用X，Y或Z製）。去到尤西美迪後，始知道大橋被一隻大猩猩破壞了。幸好都來這時乘座中國四千年文……「天婦羅戰機」來了，眾人便乘機去荷里活。









到了荷里活後，他們便透過選童星的機會混進去，雖然禪剛報稱自己是12歲，但仍瞞不過守衛。雷神和夕能終能通過童星選舉，入到後台便見到荷里活的「揸FIT人」朗泰利，他説最後的選舉開始了。之後便有毒氣噴出來，雷神二人和眾小孩開始感到很辛苦，幸好禪剛及時趕到救了他們。

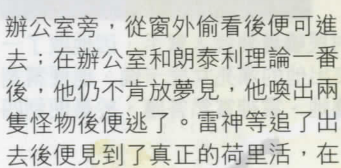








逃出來後，便從號外中得知夢見被裁定間諜罪，並要公開處決，眾人大驚。後去到朗泰利的辦公室旁，從窗外偷看後便可進去；在辦公室和朗泰利理論一番後，他仍不肯放夢見，他喚出兩隻怪物後便逃了。雷神等追了出去後便見到了真正的荷里活，在







密碼鎖按順序按下紅藍黃綠，兩邊的佈景板便會掉下。這時，便會看見夢見被綁在荷里活的廣告版上，而朗泰利則用鎗指嚇眾人。當夢見知道有很多小孩死在朗泰利手上時，便發出不可思議的潛能，不但自行脱綑，更把眾壞蛋趕走，而朗泰利便約眾人在東南方的火之神殿決戰。

「藝者ROBORT VS KING曼圖」

朗泰利在火之神殿等待各人，他喚出KING曼圖，想把雷神他們踩個希巴爛。幸而都來及趕到，更把三機合體為藝者ROBORT和KING曼圖決戰。邪不能勝正，KING曼圖終敗了，但仍放出必殺奧義——馬鹿BEAM！藝者ROBORT吃個正着，最後便放出很多迷你藝者ROBORT向KING曼圖施展自爆攻擊。





擊敗KING曼圖後，便要和暗黑教團審判之十二使徒——「千面人之朗泰利」決戰，由於多了都來和夢見，只要回復道具充足便可很易打敗他。戰勝後，夢見便夢到森姆被人捉去亞里桑拿，於是眾人便前去。臨走前記緊要到火之神殿燃點聖火，學取新奧義。



「D」

在往亞里桑拿前，眾人來到了一條小村落——拉斯維加斯，都來認為這　的發展潛力極大，便決意留下來發展，更問雷神拿了100圓作為合股的費用，之後眾人便繼續程。在通過那山崖前，會有人賣強力回復藥，有錢的話不妨買多些傍身，因不是經常有得賣。





一去來到鳳凰城，便有個村民嚷着要找人幫手，因他收了一封署名「D」的信，內容是要他交出他的漂亮女兒卡倫，他便猜測是吸血鬼的來犯，要求眾人保護她，雷神當然答應，於是便到四周收集情報。

在酒吧中，他們結識了一名膽小如鼠的警長，一班惡人正在為難他，他只好「借尿遁」；突然



一個自稱罪克星的人走了出來，眾惡人見到他便棄械投降，而那人的名字便叫「ACE」，不一會便走了。從廁所走出來的警長便説





想眾人到墓石鎮那裏偵察。

回到卡倫的家中，他父親説卡倫已被「D」侵犯，一個神秘人在夜裏潛進她的房間，然後強迫她吃一大堆食物，她便馬上變成了大肥婆；原來那個「D」是解作胖子。



墓石鎮

在墓石鎮的入口前有一個磅，只有體重超過100kg才可以進鎮，但女仕則可以列外。守在門口的是先前的惡霸布治及艾克，二人因認為雷神等是和查里警長一顆，所以便打起來，憑他二人的實力當然是打不過雷神等人；待二人走了後便可進入墓石鎮。

在墓石鎮的酒吧中看見有個少女被四名肥人強拉進地牢，後更傳來呼救聲，眾人連忙下去看個究竟。地牢內只見該名少女正被四名肥人夾在中間用汗水夾攻她，不久便暈倒了。她醒來後便拿出一件「扮肥佬衫」穿上，回到酒吧上，眾肥人認不出她來。後來她更把「扮肥佬衫」交給雷神，穿上這衫後便可行進先前入不到的商店內，更可進入亞比狄城。





免費自助餐

只要上一條直路便可到達亞比狄城的頂樓，而在該層內，只見到一大班人在大飲大食，然後又嘔吐出來，真是「攞苦嚟辛」。當大家疑惑之際，「豬似人」般的亞比狄女仕便出來招呼雷神等





人，並叫他們隨便吃，不必客氣；然後艾克便出來和亞比狄女仕交頭接耳……之後亞比狄女仕便到下一層的房間去。

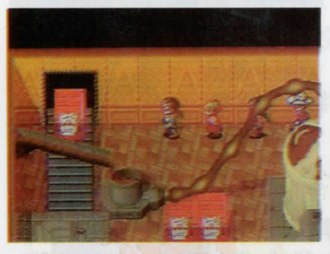
既是懷疑她們，又怎會領她的情，吃她的食物；眾人便偷偷跟隨她往下一層，並在房間偷聽他們的對話。原來亞比狄女仕一早便識破雷神的身份，為了要對付雷神等人，她便指派嘉靈頓三兄弟布治，艾克及比利去和他們決鬥，雷神等聽後走回鳳凰城通風報訊。



破滅！

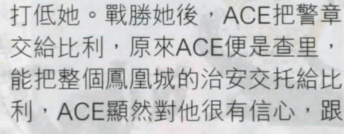
雷神回到查里的警署內，正想開口時，比利就來了下戰書，地點是OK牧場，眾人答應了後便馬上起程。到了墓石鎮後，查里便借故失踪，不久，「ACE」便出來，說要幫手。經過那那危險的地雷後，便可和嘉靈頓三兄弟決戰。雖然他們加強了實力，但仍是敵不過他們，而比利則逃脫了。為了追回比利，他們便再殺上亞比狄城，一些先前開不到的門終於可以打開，內　是個機械工場，只見一個個胖子被運帶送至一部機器內，而在機器的另一邊竟有罐頭運出來(？)。比利見到後亦很驚慌，於是細問亞比狄女仕，原來她把那些肥人用來做罐頭！比利看不過眼和她打起來，但當然不敵；輪到ACE，他自言知道胖子的弱點——動作緩慢，但用雙鎗打她亦不能命中，而且亞比狄女仕更向他還擊。

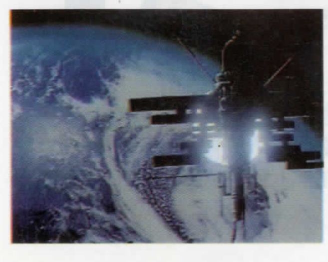




當暗黑教團十二使徒——亞比狄女仕得意揚揚地唱歌自大一番後，大戰便一觸即發。只要小心被她撞到而痲痺，便可以很易打低她。戰勝她後，ACE把警章交給比利，原來ACE便是查里，能把整個鳳凰城的治安交托給比利，ACE顯然對他很有信心，跟着ACE便走了。忽然，夢見感到頭痛，她突然看到外太空的影像——一個人造衛星向着墓石鎮發炮，墓石鎮一下子便被消滅，只剩下一個深坑……眾人決定到休斯頓，於是比利便把東面山洞的鎖匙交給雷神，先到北面的火之神殿學新奧義。







總統的笑容

來得德薩斯後，遇到了一個被蝙蝠襲擊的人，救了他後才發覺他是麥哥。麥哥已經加入了對抗暗黑教團的組織——太陽十字軍，在他的引領下，雷神便前去太陽十字軍的移動要塞「亞拉武」，認識了太陽十字軍的領導人加斯達將軍，並且答應會支援雷神等人去對抗暗黑教團。此外，他們更認識了移動要塞「亞拉武」的設計師——DR.M，但此人總是怪怪的……







接着麥哥說他打算到達拉斯去會見總統先生，希望他會制止暗黑教團的惡行，然後便着各人先去休息。翌日早上，加斯達將軍說麥哥失了踪，各人說他可能已去了達拉斯去找總統先生；但據報總統先已被暗黑教團所控制，即是說麥哥現已身處險境……加斯達將軍命「亞拉武」馬上全速去營救。

在德薩斯的出巡中，麥哥很辛苦才找到總統先生，但總統先生只報以一個微笑……麥哥眼前的影像突然變為一個死神！跟着更被它擊倒……幸好亞拉武及時趕到救了他。在亞拉武的醫療室中，DR.M說出被死神襲擊的人一定要在墨西哥找到「炎之TEQUILA」才可以救活。為了爭取時間，雷神，夕能及禪剛便馬上趕去墨西哥，而夢見則留下來照顧麥哥。



男兒當衝線

去到美國和墨西哥的邊境時，他們遇上了一名牙買加藉的雪撬教練BOB，因他「炒車」而傷及禪剛，眾人便隨他回家替禪剛治傷；當問及「炎之TEQUILA」時，無奈他也不知道，雷神便唯有向他告別。繼續旅程時，突然有四個面如死灰的小孩走向BOB的家中，各人在好奇下便走去看看。那是BOB雪撬隊的成員，他們是來退隊的，對於他們的冰冷反應，BOB覺得非常古怪，所以便問雷神會否幫他一起調查，雷



神欣然答應。

各人到了墨西哥地後便往博物打探情報，館長説所知的不多，只知道入夜後在教會會有奇怪的祭典，但一定要穿上黑布才入內，説便把四套黑布交給雷





神。入夜後，眾人便乘亂入教會，只見內裏有個金髮美女在主持祭典。那美女硬生生地把一個小孩的心臟挖了出來，更説他已得到永生，煞是詭秘……不幸地，四人被發現了出來，更被一



名祭司催眠，醒來各人均看清自己有否被挖心，幸而沒有，但夕能卻覺得有點不妥。

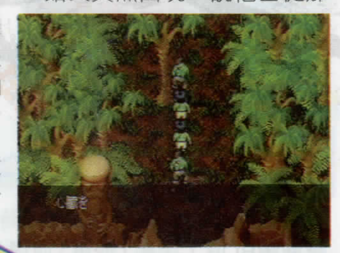
空心人



回到博物向館長報告，館長便叫他們到歐赫嘉村那　找答案，因那裏仍是保存着古老的文化。到達後便遇到先前的祭司，他用錄音機播放牙買加的地道音樂，令到BOB大發狂性，痛苦非常……不過BOB卻把狂性發洩在那祭司身上，可説是害人終害己了。原來在BOB的體內是住有一隻魔物的，他為此感;到很苦惱……夕能便安慰他，並鼓勵他應善用這力量，之後BOB便學會了一項新奧義。



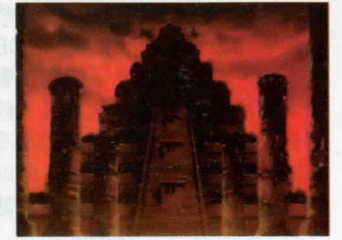
館長突然出現，説他己從那些舊書藉中得知如何解救那些喪屍，説罷他便用鹽洒向那些喪屍，怎料那些喪屍象是恢復了知覺般，大叫要拿回自己的心臟；憤怒的喪屍群向着村的上方進發，竟開了一條新路，雷神等便追了上去。



殺愛……



穿過那些蹤橫交錯的森林後，便會找到一座巨大的金字塔式建築物，門前亦有一群喪屍，但它們是沒有惡意的，只是想找回自己的心臟，還是幫幫這班無辜的「村民」吧。進入該金字塔後，便發覺中間的大路是不通的，但只要在金字塔內裏拿取那







些石心，然後再放回在中間通道兩旁的石像上，中間的梯級便會打開，然後便可上去上一層。

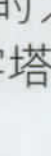


當到達最頂層的火之神殿時，祭司便會引領雷神等人到最低的一層，然後他的主子——暗黑教團的審判十二使徒——鮮血之貝拉當娜便會現身，並且命令能向他們攻擊，原來夕能已被她從背後挖取了心臟，現在可説是貝拉當娜的奴隸！更令人想不到的就是，祭司的真正身份——「天狼」，夕能的舊戀人……



貝拉當娜命天狼和夕能合力收拾雷神等人，自己卻先回房中。在舊愛出現後，夕能滿腦子都是倆人昔日甜蜜溫馨的片段，但眼前的「敵人」卻是自己的生死之交……幸而火之一族的力量終把夕能喚醒！四人合力把天狼消滅後，天狼終回復本性，但己是奄奄一息……悲痛的夕能誓要替天狼報仇！

終於要和貝拉當娜決戰，但見她身後的牆有數不盡的心臟，肯定有少人裁在她的手裏。貝拉當娜的攻擊方沒有甚麼特別的地方，只要小心不要被她催眠便可以解決她了，這時便可得到「炎之TEQUILA」。之後所有人都能拿回自己的心臟，當然包括了夕能。

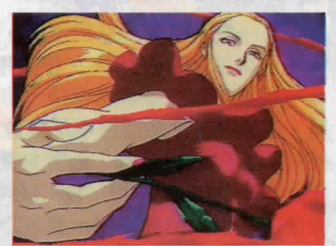












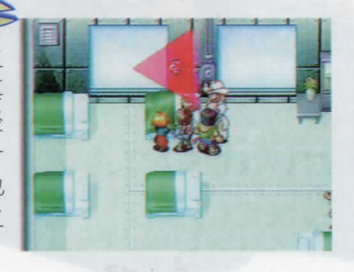
BOB的雪撬隊終可勝出當地的賽事，雖不是真正的雪地，但眾小孩都把比賽當作是在冰天雪地　舉行。救回整條村後，雷神等人便和BOB道別，而夕能有感自己的能力不足，便決定自行去修練，待有所成才找回大家。





死神之降臨！

回到亞拉武後，便用「炎之TEQUILA」替麥哥治病，果真藥到病除。突然，DR.M把「炎之TEQUILA」搶走了，他乘一機械鳥從窗門逃跑，原來他也是暗黑教團的審判十二使徒之

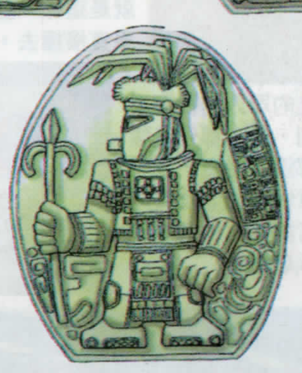


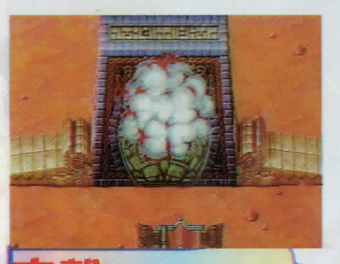
一，眾人馬上追上去。去到休斯頓基地附近，發現到有三塊石碑，那是休斯頓基地的結界，只要用亞拉武駛進去再開炮便可以令它出現真身。解決了第三個守護石碑後，休斯頓基地的防護罩便會解除。但這時亞拉武內的太陽十字軍竟然遂一被殺，就連加斯達將軍也難逃厄運……麥哥為此十分傷心，故決定硬闖休斯頓基地！







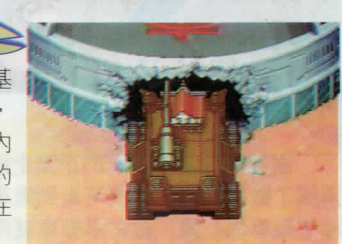






直擊

他把亞拉武駛進休斯頓基地，然後用大炮轟開一個大洞，最後更把整座亞拉武撞進它的內部。以雷神為首的部隊突敵方的基地後，在內裏竟碰上機關，在



差不多被壓死的時候，ACE便救了他們。假的總統在休斯頓基地



的最高層，原來他是一個機械人，在10分鍾內一定要滅它。當





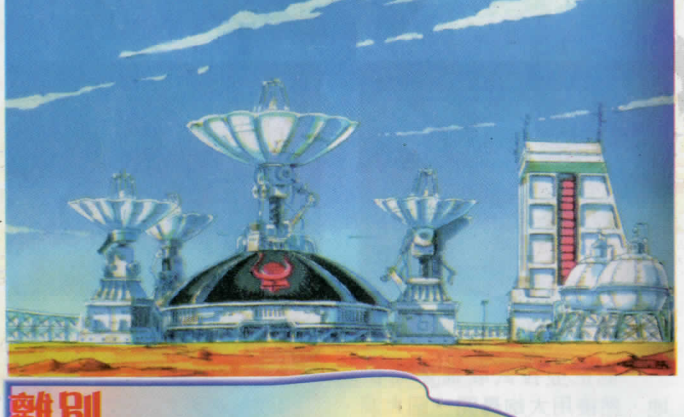




打敗它後，整座基地突然被轟中，各人定神一看，突然一座比亞拉武還要巨大的杜古洛戰車在遠處的山崖破石而出，其主人正是暗黑教團的審判十二使徒——狂樂之骷髏比特，雷神等人馬上趕回亞拉武。

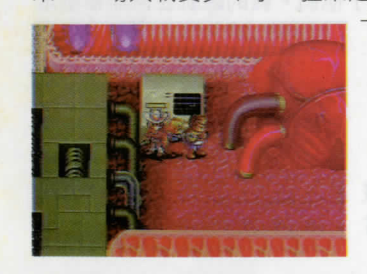
骷髏比特不停地向亞拉武開炮攻擊，可憐的亞拉武慘被轟至體無完膚；到了這個田地，身為代隊長的麥哥便決定以亞拉武直接撞向杜古洛戰車，由於此舉十分危險，所以他便以配劍在地上劃下了分界線，好讓大家表明立場，誰是自願者，誰又不肯冒險，在完全自願的情況下，一眾人等都甘願和敵人作生死之戰。就是這樣，亞拉武便向杜古洛戰車直接撞去。經過一下刻烈的碰撞後，亞拉武上的眾人均被撞至暈倒；過了片刻，各人都先後醒來，幸而大家都沒有受傷。麥哥帶領太陽十字軍留守在亞拉武，而實力較強的雷神眾人便潛入杜古洛戰車作白兵戰。





離別

雷神從杜古洛戰車的正面走進去，由於只得一條單程路，在消滅了數組怪物後，便可走到戰車的右邊，在那裏再落一層，關掉了戰車的心臟，杜古洛戰車就停下來，這時雷神便利用那這轉送點去到戰車的控制室。狂樂之骷髏比特施施然行出來，一場大戰實少不了。狂樂之骷髏比特的攻擊力十分強，故此應小心一點，多帶一些回復藥，始終邪不能勝正。擊敗他後，雷神便可以往戰車內的火之神殿學習新的奧義。



經過了這麼多的事情後，麥哥終於變得更堅強和更具大將之風，雷神等人便放心去明尼蘇達找DR.M。與此同時，DR.M便向他的主人「實友」匯報，而實友便命他馬上去對付雷神，DR.M領命後便到明尼蘇達準備。實友為策萬全，更喚出暗黑教團審判十二使徒的偉大之加魯比，着他去壓陣。有了這麼強大的敵人，雷神他們的前路真是危險重重了……

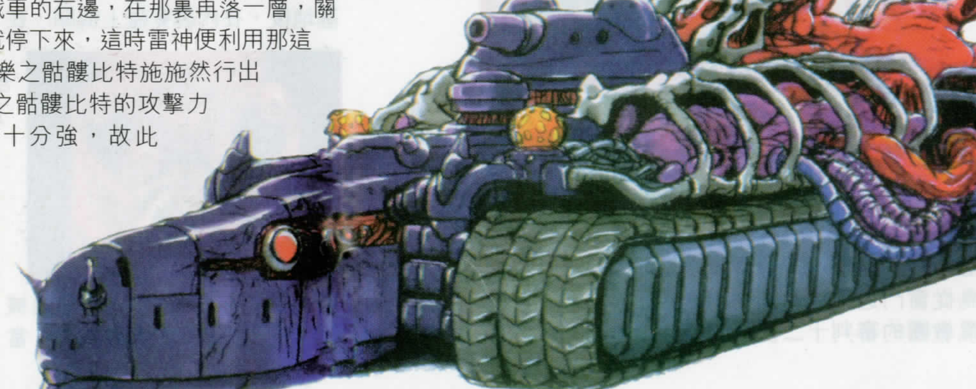




蠟筆小精靈

雷神在打聽之下，得知明尼蘇達以北的美蘇里村被機械人統治，想必是暗黑教團的惡行，於是眾人便決定往美蘇里村走一躺。到了美蘇里村後，便發覺通往對岸被一機械人封着，眾人想過去但當一走過去時那機械人便會放出導彈攻擊，人是打不中，但整條橋卻被破壞了。只好先到西面的鹽湖城，但得先通過一山洞。

在鹽湖城那裏，有一個小孩患了個怪病，全身汎着藍色，打聽下知道是有關那小孩的畫簿，雷



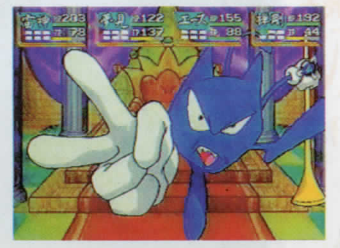
神好奇下拿來一看，怎料連自己也被傳染了，而且更慢慢傳染到整條村。後來在村的右下方找到那個繪畫師，他先叫雷神去湖邊打水，回到那畫家處，他便會完成他那幅精心傑作，之後他便會叫你去畫一幅畫，而那幅畫就是雷神的新隊友。有了他的加入，便可以進入畫簿去對付那蠟筆精靈。





進入畫簿世界後，眾人都會變成一張紙般，十分可愛，但敵人就一樣那麼厲害。走進蠟筆精靈的皇宮後，便可和蠟筆精靈決戰，它是怕水的，只要常用禪剛的奧義「水藝」便可打敗它。完成任務出來後，那個畫精靈便會因太過感動而自動溶化，變成了「淚之水滴」。拿取「淚之水滴」到美蘇里村的斷橋那　使用，便會變出彩虹橋，之後便可通往位於西北部，據稱全村都是機械人的美尼亞波里斯村。

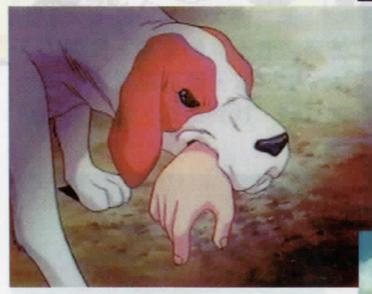








有一點要留意，美尼亞波里斯村是在日間才可以出入，在夜晚是不可能進出的。到了美尼亞波里斯村的村口時，眾人看見一隻狗咬着一隻人手！真是可怖……但更驚人的就是那隻手的主人——一個斷了手還可當作平常事的小孩，他還跟大家打招呼，只見有很多電線和金屬支架從他的傷口　露出來……

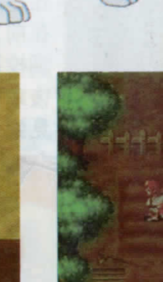






機械婆婆人頭雞

當進入了美尼亞波里斯村後，便有一個婆婆說禪剛很象她的孫兒，於是便招呼各人到她的旅館休息。夢見在半夜起來，和雷神到處觀看，竟然見到一些人鷄頭人身的動物在耕田，細問之下，村民說那些是「人工生命體」。

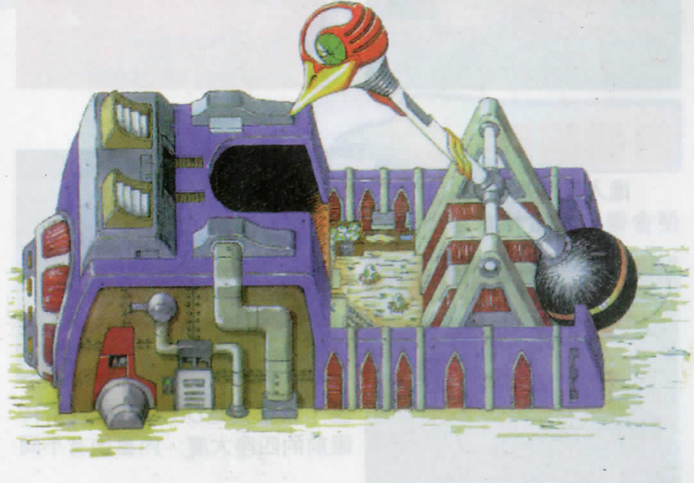


翌晨，大家起來時不見了禪剛，問那婆婆，她竟說從不認識禪剛這一個武士，ACE便駁她若是不認識禪剛，又怎會知道他是武士呢？婆婆頓時支吾以對，就在這時傳來強烈的地震，婆婆身後的衣櫃跌下來壓着她，好心的夢見正想救她的時候，婆婆的頭竟然掉下來……！？原來她也是機械人，惱羞成怒的婆婆馬上把三人踢出旅館。



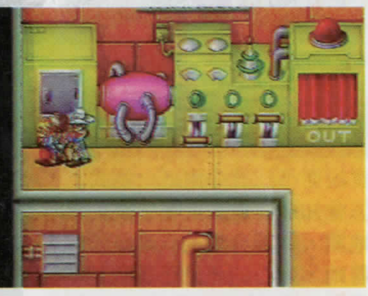
三人四出找尋禪剛的踪跡，於是便過了鄰村「聖保羅」。聽說聖保羅有項裝置「DEVO」可以把人類變為家禽，雷神覺得非常可疑，於是便潛進去查個清楚。進入DEVO後在那三個調校運輸帶







逆轉時間的機器上先後輸入5秒，10秒，10秒，然後便利用機械鉗把自己般到出口，最後便按掣讓同伴一起過來。

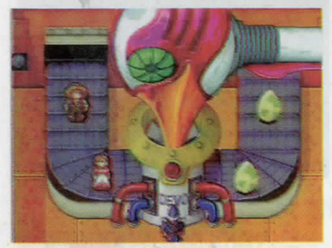


ROBOT 3

出到屋外便見到一大群人頭鷄，更有些是未孵化的蛋，其中一隻竟是禪剛……？為了解救他們，三人便直闖DEVO的核心。先是上上一層的房間中，跟着便在左方的房間內拿取鷄蛋，再放在前方的機器中，但緊記事先要調校那三個掣（下，上，上），然後拿取蛋匙。打開密室後，便會見到一個個人躺在運輸帶上，經過那鳥咀形的機器喙下，便會變為鷄蛋出來。把守着這　的機械3號先則警告，後則動武，打敗它一次後，它會不服輸而再戰一次；再勝一次的話人便會破壞它的暗黑回路，然後便會聽命於你。這時，DR.M便會啟動計時炸彈，只剩10分鐘。在回程時經過的運輸帶，按下的時間是分別是10秒，15秒，20秒。逃出後不久DEVO便爆炸了，跟着眾人便往芝加哥去，因那裏是DR.M的老巢。







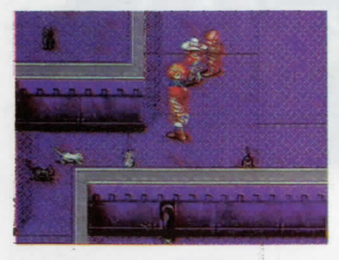


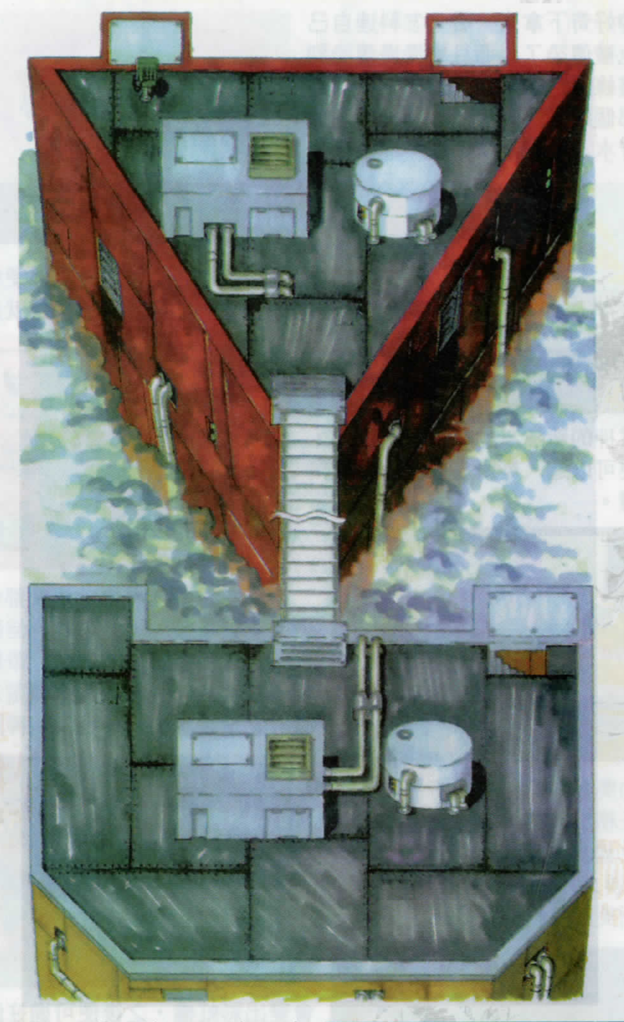




四個陷阱

進入芝加哥後，街上的電話便會響起，雷神拿起後聽聽是誰，原來又是DR.M，他說雷神眼前的四座大廈，內裏均有不同的陷阱，要找他算賬的話便要先通過那四座大廈。在大廈過大廈時要小心一點，否則掉下去便要再行多次。





第一座大廈——全層大廈都是貓，有白有黑，碰到白貓要戰鬥，而碰到黑貓會爆炸，按X掣會召黑貓趕白貓，Z掣則會召白貓趕黑，而Y掣則會暫停所有貓的活動。



第二座大廈——這層大廈則佈滿了看不見的電閘，只要按下X，Y或Z掣，便可以看到不同色的電閘，找到出路，從而逃出這裏。

第三座大廈——這一層有很多火種，不同顏色的火種要用不同顏色的滅火液體才可以救熄（即X，Y或Z掣），而每種顏色的滅火液體都只可射三次便要補充。但其實只要咬緊牙根衝過去便可以了，不是扣很多HP的。



第四座大廈——這一層有很多埋在地下的地雷，只能靠聲響

才可以辨別地雷的所在地，如踩中地雷則會爆炸和有怪物衝向你。

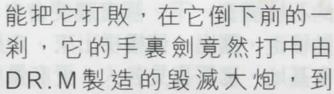
DR.M之最期

成功闖過了四座大廈後，便會有一個名叫卡邦的黑幫頭目過來邀請雷神去DR.M那處，在他的引領下進入了一部昇降機，而DR.M則在頂樓等待雷神。途中，他突然展開攻擊，請在昇降機到頂前把他擊倒，否則便會當你輸，但這麼的一個膿包又怎會難到雷神等人呢？





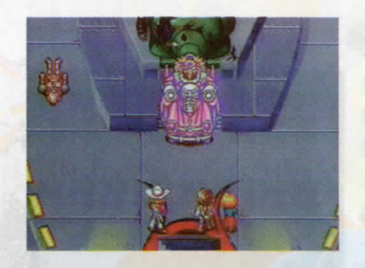
到了頂樓後便見到DR.M，他突然吹笛，火門一聽到便覺得非常痛苦，最後更失了理性，明顯地它的暗黑回路已經復完，更把各人的HP值和LEVEL一一報告給DR.M知道，這時它便向其餘的攻擊。幾經辛苦，眾人合力才能把它打敗，在它倒下前的一剎，它的手裏劍竟然打中由DR.M製造的毀滅大炮，到DR.M要開火時，那大炮便就此報銷了，把DR.M氣得死去活來。



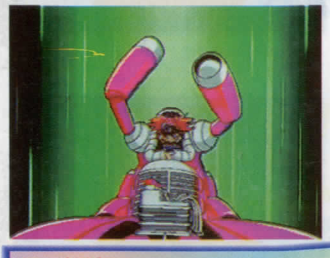


DR.M巴自己的身體裝一部汽車上，和眾人展開決戰；這時人頭鷄禪剛趕到上來，和大家一起作戰。DR.M的弱點是怕風，所以應以ACE為主力，不斷用他的龍捲風攻擊，很快便能把他消滅。DR.M死後，火門終於清醒過來，並告訴他們要到鹽湖旁的火之遺跡，那會有好收獲，話畢後便毀滅了。在芝加哥還原後便可到這裏的火之神殿，學新的奧義。











黑影

到了鹽湖旁的火之遺跡，進去後便會自己打開，這當然要解開六個火之神殿後才可以。下去後，便分別要和玄武，白虎，青龍和朱雀打，戰勝後才能進下一層。

下一層有個守護者在此等候了2000年，終於等到了雷神，於是便叫他們乘座飛船比瑪拿。雷神們入去後便起飛，有了比瑪拿，以後去那裏都會變得很容易了。在旅程中，夢見突然感應的某些東西，原來是偉大之加魯比的大黑影，他約戰雷神等人，結果大家便往底特律那　去。

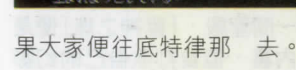


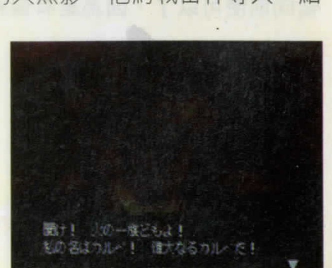








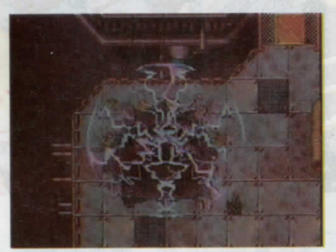




偉大之加魯比

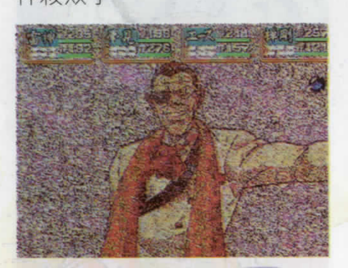


當眾人抵達底特律後，便先去道具屋入貨。之後便前往加魯比的所在地，但他在途中已經截下他們，只見他浮在半空向各人施下馬威，單是隨意的一招便能把一間屋催毀，就連道具屋也不放過。他說只要能傷及他分毫，他便會無條件放回森姆，他會在塔頂等雷神。





上到塔頂時，各人均感覺到森姆的存在，只是被分開了善和惡。加魯比終於現身，他仍是一貫地自信，他一開始便使用了闇之壁，一切攻擊都對他無效，各人都只有捱打的份兒，直至加魯比使出必殺的一招，輕易地把雷神殺敗了。





內心的敵人

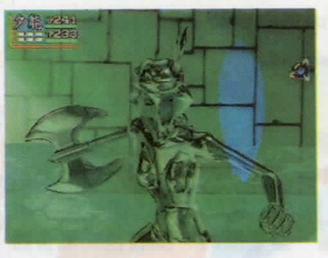
雷神醒來後便發覺躺在印第安人的帳幕中，原來夕能把他們救了回來，夕能叫他們放心休息，然後自己便行了出去。一個小孩告訴夕能大猶長找她，夕能便去會見大猶長；大猶長着她去進行「最後之試練」，到村後的蛇之洞拿取「獸神之珠」。夕能馬上答應後便馬上去蛇之洞。



進入洞後便不要向後望，路途中有很多人呼喚夕能，稍後更有雷神的幻影在背後，但無論如何都不能回頭望，否則便要重頭行過。出洞後去到一個山崖，只要向前便可以了，因為是有條彩虹橋的。過到對岸行了不久便會找到一間聖殿，「獸神之珠」便是放在內裏，但要打敗自己的幻影才可以得到「獸神之珠」。



回到村後，大猶長告訴夕能，若要破掉加魯比的封印，便需要三樣神器，1.瑪拿之壺」，2.「雅龍之劍」和3.「炎之石版」，於是大家便一起找這兩樣神器（已經有瑪拿之壺）。





飛到科羅拉多州時，夢見突然感應到森姆在呼救，但一走近時便變到魔鬼似的……夢見非常擔心。就是這樣，夢見便鬼上身般離開了大家。



雷神等先到曼菲士那裏，在那　的孤兒院可以找到夢見的武器和道具。此外更可打聽到電視城亞特蘭大的情報，更可知道有關TV MAN的消息。然後便到亞特蘭大去。

電視城風雲



一入到亞特蘭大的時候，TV MAN便以歌舞來歡迎雷神，唱完歌便走了。先到右上面的大屋中，那　的兩個人會對雷神說些似是疑非的暗語和密碼；不需要理他們，只要在大座地鐘左方的石柱調查一下，那度牆便會自動移走，露出一條樓梯出來，走進去便知道那是太陽十字軍的秘密基地，麥哥喜見各人，更商量如何破壞電波發射站，因大部份的亞特蘭大市民都被TV MAN的電視催眠了。但現在因亞拉武還未修理好，那只好等多一天。



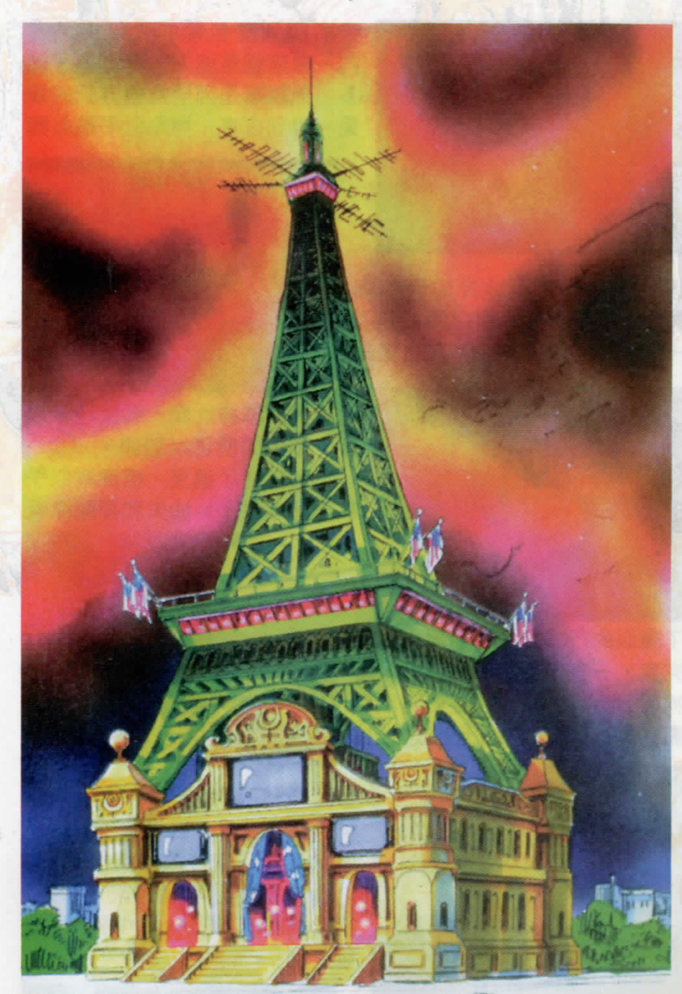




上回地面後，雷神正想在四周視察一下環境，但見一個小孩被數個頭戴TV面具的小孩圍着，笑他甚麼追不上朝流，追不上時代等，ACE見狀便上前勸止。眾小孩都被ACE嚇走了，只剩下那個受害者，那小孩便帶眾人回家作客。原來他爸爸是個科家，他







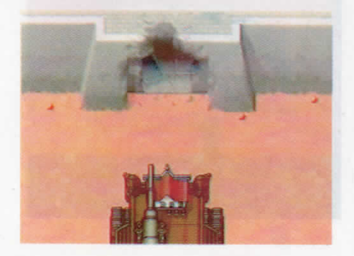
更設計了數架不同用途的電視。眾人正想離開時，小孩便說不若留在這裏休息一晚吧，雷神等答應。

第二天早上，當大家一出門口時，竟被暗黑教團的人帶走了，更被鎖在監牢。幸好麥哥來這裏救出大家，乘着暗黑教團正在朝拜中無時間，大家便返回秘密基地。回到基地後，士兵向麥哥報告說亞拉武已修理好，可以出去作戰了，於是大顆兒便向着電波發射站出發。





為國捐軀





亞拉武攻向電波發射站，所有太陽十字軍的都和暗黑教團的人肉搏，麥哥把一個小型炸彈交給雷神，雷神等不負所托，先把電波發射站的首領黑隊長解決，跟着再把小型炸彈安裝好。隨着小型炸彈爆炸後，電波發射站便被破壞了，可惜的是麥哥因奮勇作而身受重傷，最後更不幸去世……眾人都十分悲傷，而太陽十字軍的士兵更用國旗蓋着他的遺體。

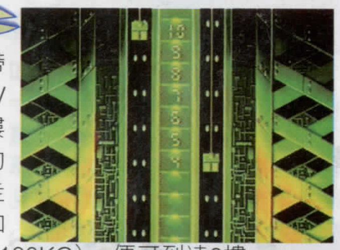


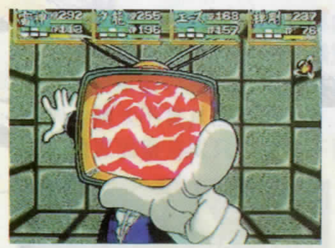




關電視

為了替麥哥報仇，雷神便帶領眾人殺上電視城。由於TV MAN是在9樓，所以先要到6樓乘電梯，先加200KG，讓隔鄰的電梯昇到最頂的10樓，然後再走到10樓乘電梯下來（加100KG），便可到達9樓。





暗黑教團審判之十二使徒——「TV MAN」終出來，它的直接攻擊並不太厲害，只是輔助攻擊較強，它的弱點是雷。戰勝它後便可得到「炎之石版」。

亞特蘭大已經和平，眾人離開時，麥哥的下屬把一條鎖匙交給他，並叫他往新奧爾良，因麥哥是新奧爾良人，現在當地更被暗黑教團審判之十二使徒——「迷宮之杜拉古羅亞」統治，希望雷神可以消滅她吧。





風雨



在眾人回到新奧爾良的同時，夢見亦都冒着橫風橫雨踏上歸途。

回到新奧爾良時，雷神不禁回憶起當天的慘劇，尤其是臉上的疤痕……他去到了火之神殿，在寶箱內找到兒時的照片，信件……等更令他懷念當天的日子。







天上下着大雨，ACE提議到孤兒院內避雨。進去後，夕能發現有人影在外面，門突然了打開了，原來是夢見，只見她不停地叫着哥哥，哥哥，哥哥……最後



更大叫一聲……跟着便暈倒了，看來她真的很惦掛森姆。雷神將她送回房中休息，更在旁一直守護着她，夕能見到便勸他要小心身體，不要過勞……果真，不消一會，雷神也睡着了。

思憶



雷神定眼一看，自己已不知身在何方，但見眼前的景物都十分飄浮，全都是幻像似的。這時，一把熟悉的聲音響起來，原來是星夜。他說此地其實是夢見



的精神世界，這刻她的思想十分混亂，看來似是被人操控着，只有找出真相才能令復原。

這個迷宮其實不太難，唯是看不清楚，只要在畫面黑的時候



留心一下便可。二人走到這個迷宮的中央時，「迷宮之杜拉古羅亞」便會出現和你交手，她的攻



擊一般，但那些輔助攻擊卻很厲害，小心一點。擊敗她後，便可以把夢見救出，助她清醒過來。

翌日當大顆兒吃飯的時候，



一名廋到皮包骨的少年走了進內，原來就是迪夫，但卻廋了很多，他說這是因他食藥減肥的效果，說到這裏，禪剛似乎很有興

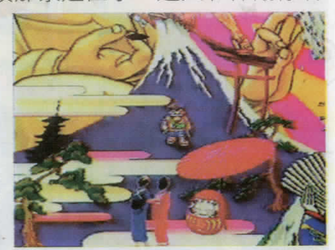


趣，於是便喝下迪夫的藥。突然，他眼前一黑，自己便去到了一個不知名的世界，其實這就是



他本身的精神世界，同樣地，只要走到中間便可以離開。

雖然醒了過來，但禪剛似乎被那藥迷住了。迪夫和禪剛像着



了魔似的行，眾人便追出去看個究竟，一直走到了那鬼屋前，雷神照闖無誤。原來那是由暗黑教團審判之十二使徒「迷宮之杜拉



古羅亞」所設的計謀。這次是雷神的精神世界，因為有了經驗，所以星夜和雷神很快便把「迷宮之杜拉古羅亞」收拾過來（最好用星夜的第5封印），更得到了「雅龍之劍」。



禪剛終於清醒過來，但他覺得他太大意了，根本就不配做武士，於便走了。而夢見則要照顧



迪夫，故此便留在這裏。







星落



三樣神器已經齊集，眾人和星夜都決定去找加魯比。

在他的塔內走了不久便到了頂層，兩方終於碰頭，由於裝備了三神器，故此是可以直接向他攻擊，只要眾人配合得好，便不難置他於死地，尤以星夜的第4封印為甚，但要小心他的一擊必殺。





當打敗他後，他便會變成一團肉球怪物去追殺眾人，大家一直走一直走，但都不擺脱它；最後，星夜用盡全力去和它同歸於盡，各人才得以保命。





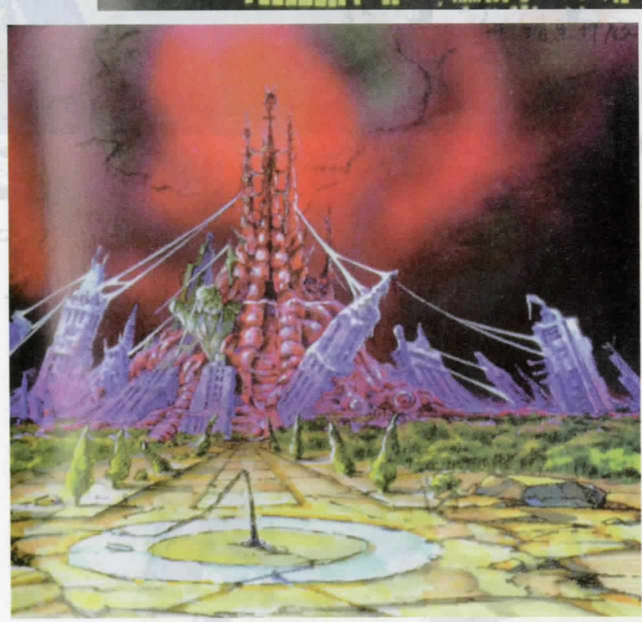


紐約

在孤兒院睡覺的夢見，突然發現自己的胸前有三個6字，十





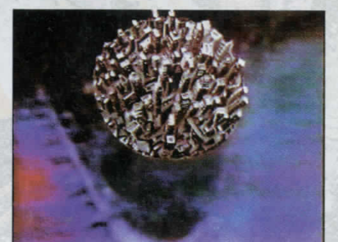




分驚慌……但全靠她的意志，終把那三個6字變為火之一族的紋章，並決意要和大家一起作戰，於是便會大家會合。剛消滅完加魯比的雷神等人，回到飛船上便遇上了夢見，於是一齊向紐約進發！

到達紐約時，那裏已是一片廢墟，就連自由神像也倒下了。突然，一片土地從地面昇起，那就是實友的巢穴，無需多講，眾馬上上去。











決戰

經過了一大段頗長但不複雜的迷宮後，終於來到了這裏，正式展開最後決戰。實友首先召喚出獸神哥洛斯，但牠的實連加魯比都不如，故此很快便敗下陣來。

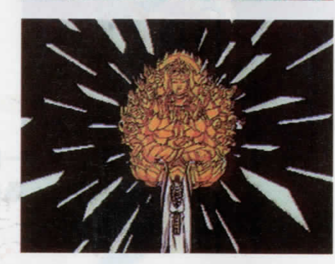
跟着便輪到實友自己，但他先派十二星座出戰，以其消耗各人[的體力。十二星座敗陣後便輪他親身上陣，可惜他亦都









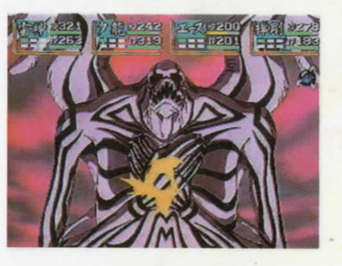


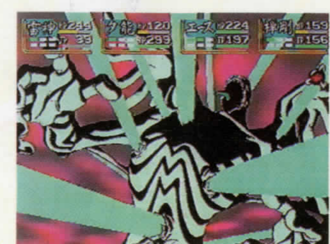
是那麼差勁，只是一會兒便消滅了他，真的不似最後BOSS。



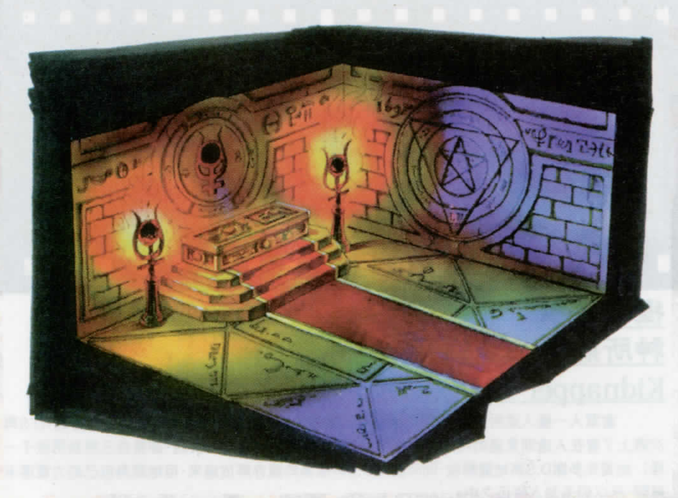


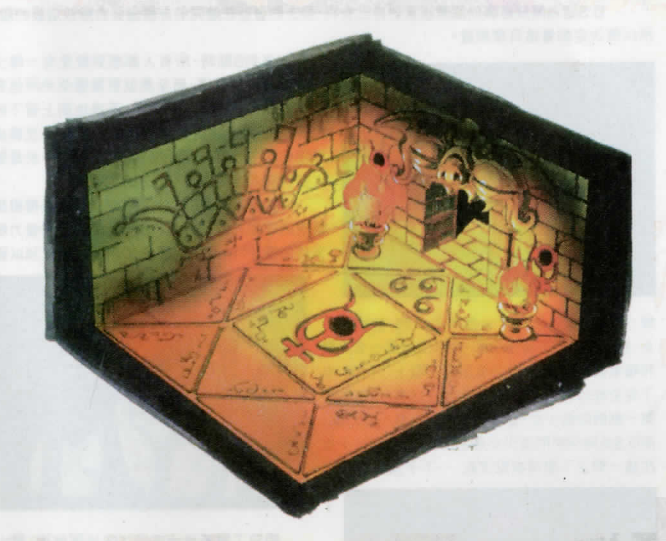
不過，他臨死前跳進身後的胚胎中，然後再利用森姆吸引夢













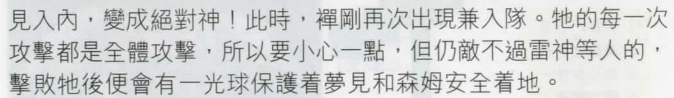








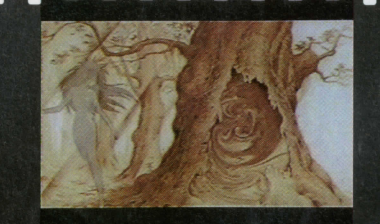




見入內，變成絕對神！此時，禪剛再次出現兼入隊。牠的每一次攻擊都是全體攻擊，所以要小心一點，但仍敵不過雷神等人的，擊敗牠後便會有一光球保護着夢見和森姆安全着地。

黑暗終於過去，光明再次歸來！








完全攻略篇 2

BY:J.J



第二章
雷帝 亞述士・妮爾

D.S在夢境中遇上了一名少女。她有時是小孩，有時是一個成熟的女孩子，但D.S卻沒有關於她的記憶。

當D.S張開雙眼時，看見尤歌就在眼前，D.S馬上要求和她熱吻，而尤歌亦毫不反抗……想不到看清楚後，才發覺眼前的人其實是威爾，幸好未有不愉快（?）場面發生……原來龍船在駛了不知多久後，停在一個大森林地帶的前面，龍船本身被那伸至海中的樹根纏着，而眼前的水路亦已被濃霧擋着，於是大伙人只好到岸上探險。



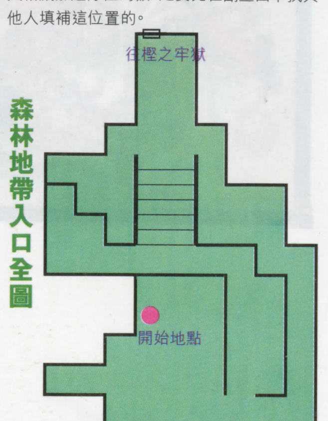
從絲娜公主口中，D.S得知英格威在自己仍在休息時，已一個人去了找他的真正主人。






森林地帶入口
在龍船的引導下
Taciturn Rower

這地區沒有敵人出現，照着地圖直走便已經可以到達出口，倒是要留意若你本來有將英格威加進隊伍的話，是要先在副畫面中找其他人填補這位置的。



樫之牢獄
神所躲藏的森林
Kidnapper Kid

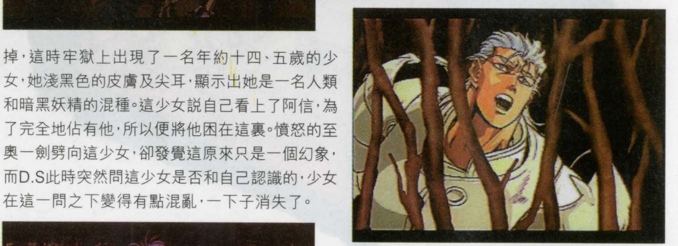
當眾人一進入這附近時（A點），突然有一陣曾聽過的歌聲隨着豎琴的美麗音色響起，D.S再次遇上了曾在人造湖見過的吟遊詩人修娜（她是魔戰將軍中的唯一女將，卻將自己視為男孩子一樣），她首先多謝D.S將地龍解放，同時請求D.S將這裏的龍亦解放過來，但她認為自己的力量還未蘇醒，所以仍未加入隊伍之中。

D.S認為解放這裏的龍應該會對自己有利，加上約書亞在離開前亦説過要去解放這裏的龍，所以便決定朝着這目標前進。



來到B點時，所有人都感到像是有一陣少女的笑聲傳到耳邊，而至奧就更驚覺弟弟阿信在剎那間從自己的背後失踪了，不過地面上留下的少許血跡，顯示出這失踪是真有其事的，而至奧由於弟弟的突然消失，已經完全失去了冷靜，於是各人加快腳步走進森林，嘗試找回阿信。

當各人來到E點時，終於在一個由巨樫根部編成的牢獄內找到阿信，但那些根部受到強力咒文的保護，不論是刀劍或咒文也沒有辦法加以毀掉，這時牢獄上出現了一名年約十四、五歲的少女，她淺黑色的皮膚及尖耳，顯示出她是一名人類和暗黑妖精的混種。這少女説自己看上了阿信，為了完全地佔有他，所以便將他困在這裏。憤怒的至奧一劍劈向這少女，卻發覺這原來只是一個幻象，而D.S此時突然問這少女是否和自己認識的，少女在這一問之下變得有點混亂，一下子消失了。



明白了暫時也沒有辦法救出阿信後，眾人繼續前進，在F點遇上了布蘭特，他原來在這森林中迷失了方向，卻不好意思向各人求助，雖然是要盡快救回阿信，但還是沒有辦法不救布蘭特的（仕方がねえな），當布蘭特暫時入隊後，應盡快回到往森林地帶入口的出口，這樣布蘭特便會在向你道謝之後離開（若走錯了路的話，他是會很不高興地離開的），而你跟着便可進入通往「馬頭石像之森林」的門。



馬頭石像之森林
漆黑之騎士
Black Knight

在這片森林內，D.S們在A點發現了一些由巨石彫造出來的馬頭石像，而威爾在走近這些石像時突然顯得異常痛苦，最後更昏迷了，所以若是你有將威爾選為主戰隊員的話便要暫時找另一人代替才可。



來到B點時，突然有一名穿黑色鎧甲的人向D.S們襲擊，幸好被至奧以黑夜叉擋住了，這青年自稱阿倫（ラン），說要以D.S的血肉來滋潤這裏的樹木，眾人在一輪激戰下總算將他擊退，但他還是會不時在接下來的路上向隊伍襲擊的。

當來到接近出口的C點時，威爾終於清醒過來，而眾人則繼續來到了上幻之湖。



馬頭石像之森林全圖

往上幻之湖

往樹海中心部（北）

往樫之牢獄







上幻之湖
濃霧之水面
Misty Lake

在森林之中，眾人來到了一個湖的前面，這湖大而且水平如鏡，但就無法看清楚到底有多深。當來到A點時，在一條橋的前面遇上了英格威，他似乎是為自己的主人是否安全而苦惱着，不過他就沒有遇上過那位用幻術並捉走了阿信的女孩，雖然眼前只有濃霧，但他覺得眼前應該是有一座古城的，所以他打算先冷靜一下才再到樹海探險，跟着他便一個人獨自離開了。

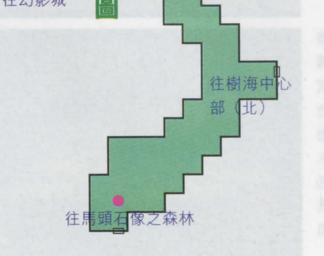
上幻之湖全圖

往鴉之森林

往幻影城

往樹海中心部（北）

往馬頭石像之森林





鴉之森林
荊棘之他方、綠魔之城
Over the Thorn

這森林內的樹木雖然都像快要枯死一樣沒有樹葉，但卻又長得相當好，當眾人一直走到A點時，本來這應是通往內陸的路，眼前卻被一道密密的荊棘牆壁所阻隔着，這些荊棘就像是吸收了這森林內的養分一樣，茂密得不可能攀過，而在這荊壁的前面，眾人看見了一座巨大的黑色城堡，它的城牆被無數的荊棘及蔓藤所覆蓋着，令人看來就像城堡本身就是由樹木構成一樣。D.S看出這些荊棘比樫之牢獄的根部有着更強的咒文保護着，沒有那麼容易毀掉的。



鴉之森林全圖

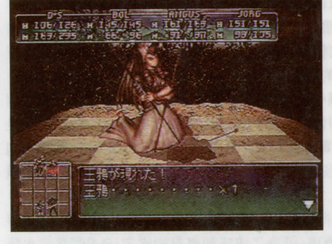
往樹海中心部（北）

往上幻之湖

跟着各人來到B點時，先是響起了一陣烏鴉的叫聲，當叫聲停下時，眾人的眼前出現了一位女性，這名身穿灰色鎧甲，肩膀上停了一頭大烏鴉的女性，毫無疑問就是在樫之牢獄困着阿信的那位半妖精少女，但以半妖精生長速度來看，這應該是過了數十年之後的她。不過，掛念阿信的至奧似乎就沒有留意到這明顯的年齡差異，只是憤怒地叫她將弟弟還給他，不過她卻對這恫嚇毫不在意，更露出一臉輕蔑的表情，挖苦至奧連樫之牢獄也破不了，更不用説可破壞前往樹棺城的荊壁。這時D.S再次問她是否認識自己的，而這少女在D.S的這一問下，目光再次顯得有所動搖，就在她失去冷靜的刹那，停在她肩上的烏鴉大叫起來，並且和這少女融合起來，原來這少女也和上次的少女一樣是個幻影──或許應該叫思念體更為適合，在融合之後，少女變成了另一位身穿烏鴉形象鎧甲的女性「王鴉」，由於她主要會使用魔法攻擊，所以在戰鬥時最好先使用「覇邪靈陣」的魔法來加強抗魔法力。







打倒王鴉後，她説被打敗只是因為這並非她本來的身體，跟着便變身成一巨大的烏鴉越過荊壁飛往城堡，而通往樹海中心部份的門就因為魔力的消失而變成可以開啟，於是便可以利用各迷宮內「往樹海中心部（北）」的通道。

樹海中心部（北）
與嘉兒的邂逅
Resistance

當眾人進入了那些被解放的門後，眼前出現了一株高聳入雲的大樹，這大樹粗壯得幾乎可包圍住整個森林，而毫無疑問，這株巨樹就是龍樹了。這時候，往「樹海中心部（南）」及「聖域之森林」的門都是被封印着的，只有通往幾個以往到過的地區的門可以進入。



當來到A點時，眾人遇上了一名女劍士，她帶着一柄必須要用雙手才能揮動的長劍，而從她拔劍的動作看來，她是位受過異常鍛鍊的戰士，但只要她打扮起來的話，她應該也會是位有不少男性追求的美女。不過，她那雙像山貓一樣的眼睛，表示出她絕不是那種會依附男性的人。

這位叫嘉兒．漢（カイ・ハーン）的女性，他一見到D.S便問他是否魔雷妃的手下，原來在這森林中的魔物大部份都是魔雷妃的手下，所以她對於D.S連魔雷妃是誰也不知是感到很意外的。

經過D.S描述後，嘉兒説王鴉應該是魔雷妃旗下三妖魅之一，這三妖魅的作用是監視森林，一旦有事發生便毫不留情地將敵人消滅。至於嘉兒本身則是在失憶的情況下和三名同伴一起在這地方醒覺的，之後魔雷妃的使者雖然多次出現邀請她們加入，但嘉兒和另一名同伴卻因為感到魔雷妃的背後有一種邪惡的氣息而本能地加以拒絕，不過餘下的兩人就不聽嘉兒的制止，像着了魔一樣消失在樹海的深處。拒絕了的嘉兒被魔雷妃視為叛徒，受到她旗下魔物的追擊，不斷在森林中逃亡，而她就正打算在這裏找機會反攻。曾在馬頭石像森林遇見過的阿倫，就正是她其中的一位同伴，至於她所等的同伴則遲遲未出現，令她相當擔心，這時一隻受了重傷的白鴿從森林的遠處飛來，當白鴿停在嘉兒手上時，卻變成了一張白紙，這白鴿其實是一種稱為式神的從魔。並屬於她的同伴阿詩（シーン）的，她被魔雷妃的手下捉到一個湖上島，快要被作為惡魔的祭品。嘉兒在想了一會後，決定請求D.S幫助她救回阿詩，因為要前往那湖上島是必須借助湖中的水妖才可，但女性是無法説服那些水妖的，同意合作後，嘉兒借了一柄寄生木短刀（宿り木の短刀）給D.S，讓他能斬斷那些被樫木根封印着的門，至奧知道那短刀可斬斷樫木根之後，嚷着要先用它救回阿信，於是D.S便決定先救阿信（シエン）（若選擇先救嘉兒的同伴カイの仲間的話，至奧是會即時離隊獨自前往救人的），而嘉兒亦答應先在這裏等D.S們救出阿信。

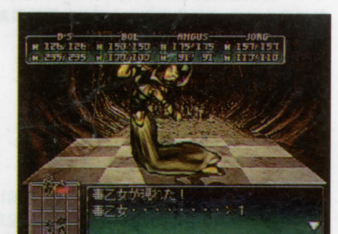


樫之牢獄
盲愛之妖魔
Suicidal love

再次來到樫之牢獄後，眾人第一時間趕到E點（請參閱該版地圖），由於D.S等人的出現，原本在牢獄內咬傷阿信的小蛇紛紛逃走，而那柄寄生小刀亦果然有效，樫木根就像要避開那小刀一樣自己斷掉了。但就在要將阿信救出時，那位半妖精的少女再次出現，她大叫不要帶走阿信，而牢獄的出口則突然出現了一個空間的裂縫，可怕的吸引力就像要將阿信拖進去一樣。至奧看見這情景，不顧一切的跳進牢獄之中，雖然是成功將阿信救回，但他自己卻被捲進那黑暗空間，地面上只剩下那柄寄生木小刀，當暗黑洞穴關上後，那少女的幻影又再次出現，她背向各人向阿信加以嘲笑，而在D.S的一聲喝止下，少女的衣服中走出了一條小蛇，咬向少女的頸部，令少女的幻影變成了另一個樣子，這是一個穿着蛇一樣的衣服，美麗但卻會令人感到邪惡的年輕女妖魔，毫無疑問，她是與王鴉有着某種關係的，原來她就是王鴉的妹妹「毒乙女」，在一個露出她毒牙的微笑後，她開始向D.S等人襲擊，這毒乙女會使用產生有毒地帶的魔法，但因為HP不算太多，所以應不會有太大問題的（在下這時的LV是18）。

在打倒她之後，她就像王鴉被打倒時一樣，向D.S等人説會在樹棺城以真正身份等待D.S等人的到來便逃掉了。雖然阿信因至奧的失踪而很難過，但為了達成和嘉兒的約定，D.S們要向水妖之湖出發了（阿信會在這時加入隊伍）。





樹海中心部（南）
往水妖棲息之湖
Lake"Undine"

雖然D.S們現在是可以進入樹海的南部區域，但通往龍樹的森林小徑卻被一扉以呪文封印着的門所封閉着（A點）。在未找到鎖匙之前，這裏是無法打開的。

當來到B點時，D.S在一隻乾涸的蝙蝠屍體口中發現了一件耳環般的裝飾品，在那中空的水晶內，裝滿了一些發出藍白色光芒的液體，當D.S取得了這件「滿月之精華（満月のエキス）」後，便從附近的門進入了水妖之門的地區。



樹海中心部（南）全圖

往樹海中心部（北）b
往水妖之湖
B
A
往龍樹
往樹海中心部（北）a

水妖之湖全圖

往樹海中心部（北）b
往樹海中心部（南）
A B C D E

1 魔法草×3
2 ソーマ×3
3 ネクタル×3
4 ネクタル×3
5 ブレードビゼン×2
6 ルーンソード×3
7 フレームタン×2
8 魔力之寶珠
9 朱槍

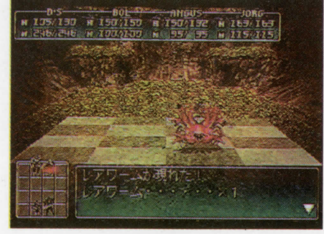
水妖之湖
拯救活祭品阿詩
Sean the Scapegoat

這湖和水幻之湖正好是在樹海兩邊盡頭的位置，而貫通樹海中心部的河就將兩個湖連結，並從這個湖將水流出，看來在這附近是有一個水源的。

當來到A點時，眾人看到湖上隱約有一個島影，雖然嘉兒的同伴應該就是被困在那個島上，但因為和這裏相隔頗遠，想游水過去似乎會相當困難，加以這湖中據説是有找尋活祭品的魔物，用一般方法渡河就等於是自殺一樣。就在眾人看着水面煩惱時，湖面上出現了一班有着深綠色長髮的年輕姑娘。雖然她們的外表和人類一樣，但這些少女其實是被稱為水妖的水精靈，她們喜歡住在水邊，半惡作劇地將男性引進海中，她們有時亦會愛上人類，但一旦被背叛就一定會以水來奪去對方的性命，可算是一種妬忌心很強的水精靈。或許是因為她們很少看見男性，所以一見到D.S等人便不斷送出飛吻加以誘惑，不過她們對同性就不會多看一眼。嘉兒所説不是男性不行就是基於水妖這種極端的性格所致。這班水妖並非是魔雷妃的手下，而且更對她有所反感，不過當D.S要求她們助各人渡過這個湖時，水妖們就提出在D.S們回來之前面留下其中一名男性陪她們才可，剛巧這時多番前來襲擊的妖縛士馬卡班爾再度出現，雖然他已經不再是鬼忍將的手下，但為了保存妖縛士的面子，他誓要將D.S打倒，不過這時不妨試試拉攏他（丸め込んでみるか），這樣D.S便會騙他説那些水妖對他一見鐘情，所以沒理由在這裏動手，上當的馬卡班爾就這樣做了「替死鬼」，被那水妖帶了去「尋開心」，而水妖們亦守信地將眾人送到對岸（若選説服馬卡班爾的話，他便會在和你戰鬥後離開，而你則要另外在隊伍中選出一人在回程之前暫時留下）。



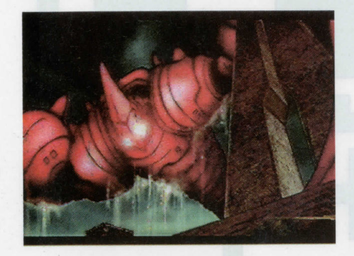


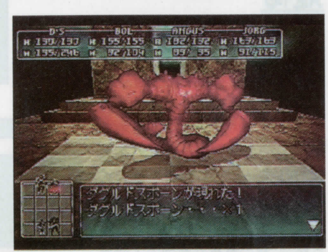


對岸的小島放了不少寶箱，而且亦有B點的尤歌玉可用，所以是絕對不會有問題的，當來到C點時，班索尼在地面上發現了一條怪蟲（レアワーム），不過這條蟲很喜歡逃走，若牠逃掉時，你要在那附近走來走去以求再次遇上牠直到戰勝為止，當打倒這傢伙後，便可得到特別道具「珍蟲」（倒是當班索尼吞下珍蟲時嚇了絲娜公主一跳吧）。



繼續前進到D點時，眾人找到了一個巨石的高台，在兩條石柱之間，D,S們發現一名身穿白絹的少女被吊着，她就是嘉兒被捉去的同伴阿詩，她有着一把淺金色的長髮，樣子看來相當年輕，雖然看來是楚楚可憐，但她卻是位會使用式神魔術的呪符魔術高手，從她可將式神送到嘉兒手上的技量，便不難推測她不單是有着保護自己的能力。就在D.S想將她救下時，石柱對面的湖面上出現了一頭有兩個巨剪的大怪物，當牠看見在祭品旁邊的D.S等人，便馬上憤怒地發動攻擊，這龍蝦怪物（ダグレドスポーン）由於所用的是物理攻擊，所以戰鬥開始時使用「聖護幕」會有一定幫助





（在下這時的LV是19）。

當打倒怪物後，阿詩終於醒來，原來她在前往與嘉兒會合時，在另一個湖面看到一個城一樣的東西，但就因此一時大意被妖魔捉到這個島上，而將她捉住的，似乎是三妖魅以外的男性妖魔，而剛才的龍蝦怪物則是那些傢伙的寵物。雖然D.S亦覺得那個湖是相當可疑，但首先還是要和嘉兒會合才可。

阿詩加入隊伍後，眾人回到了小島的岸邊（E點），馬卡班爾在這段時間似乎吃了不少「苦頭」，當他「含着哭」離開後，D.S們遇上了看見湖水出現變化而趕來的嘉兒，雙方在交換了情報後，嘉兒認為反正大家的目標也是一樣，所以便決定和D.S們一起行動（嘉兒會在這時加入隊伍）。

樹海中心部（南）
瘋狂的黑騎士
Consanguinity



當眾人剛從水妖之湖回到樹海中心部（南）的時候，遇上了同樣是察覺到湖水變化而趕來的黑騎士阿倫。但就在他要和D.S交手時，嘉兒突然加以阻止，阿倫就像要拒絕回答般揮劍攻擊，而嘉兒亦取出長劍加以擋格，但阿倫故意露出破綻，在嘉兒要作出決勝之一擊時閃身將阿詩捉住





來作盾牌。不過嘉兒這時突然說阿詩其實是他的親妹，而他們幾個都是「鬼道眾」的成員，阿倫聽了這番話後，開始記起了某些事情，但洗腦的束縛和蘇醒的記憶卻令他陷入混亂狀態，在放開了人質後，他在痛苦的慘叫下逃進了森林之中。

當阿倫逃掉後，嘉兒向各人說出她自己、阿詩及阿倫的事。她們三人都是在戰爭中失去了故鄉的孤兒，本來難逃一死的她們，卻和其他戰爭孤兒一樣被某人所救（其實這人就是雷帝亞述士妮爾），經過特殊的訓練培育成為一支叫鬼道眾的精鋭部隊。雖然修練極為辛苦，但三人在努力下，不知不覺間成為了孤兒中的精英，不過，嘉兒雖然記得她們的主人在嚴肅之餘亦有如她們的親人一樣，但她卻覺得那人的面影和魔雷妃很像，所以她才希望到樹棺城確定一下。至於阿詩雖還沒有恢





復這麼多的記憶，但因為她相信嘉兒的話，所以亦決定隨D.S們到樹棺城去。

D.S看過阿倫和威爾的情況後，得出結論估計那干擾精神的來源是來自馬頭石像之森林，而上幻之湖的水位亦有可能出現了變化，而在下則選擇了先往馬頭石像森林調查。

馬頭石像之森林
爲母者之狂歌
Crazy Lullaby

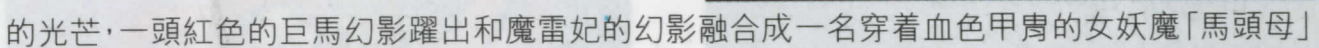
再次來到馬頭石像之森林時，眾人在D點三個石像的前面找到了思念波的來源，不過由於敵人加強了思念波，威爾幾乎就被人操縱了，於是D.S一拳打向他下顎（但其實他是叫約魯古撞向他的），當威爾暈倒了後，眾人聽到附近傳來了一陣搖籃曲的歌聲，在三座石像的中央，出現了一個半妖精的身影，大概這就是魔雷妃的最後幻體吧。

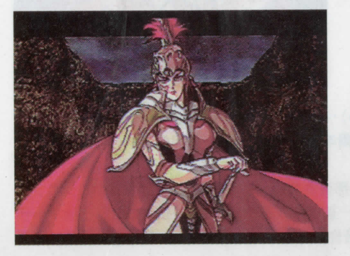


這少女的形像是現時為止的幻影中最大的一個，而且雖然看上去只有24、25歲左右，但因為那妖艶的樣貌，令人感到她是位更為成熟的女性。在這幻影身旁的阿倫雖然看到是有對抗這思念波洗腦的意志，但因為魔雷妃甜美的歌聲增強了支配力，令阿倫的目光開始逐漸衰弱起來，不過因為阿詩



和嘉兒兩人的呼喚，阿倫終於擺脱了幻影，魔雷妃停止了她的搖籃曲，突然變成了鬼一樣的表情。她向阿倫施以咀咒，令他身上的黑色鎧甲不斷收緊，魔雷妃因聽見阿倫痛苦的慘叫而大笑，但卻在D.S的怒喝下停止了笑聲，當她望向D.S時，表情就如以往的幻影一樣充滿着疑惑。鎧甲得以放鬆後，阿倫亦已失去知覺，這時中央石像的眼放出了妖異的光芒，一頭紅色的巨馬幻影躍出和魔雷妃的幻影融合成一名穿着血色甲冑的女妖魔「馬頭母」，





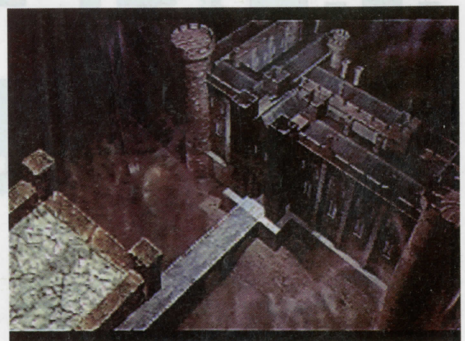


但就在她拔劍要向眾人攻擊時，突然響起了鋼線的聲音，原來是馬卡班爾為怕被其他人殺了D.S會令自己無法報仇於是特意前來。於是各人開始和馬頭母戰鬥，她是同時會使用魔法攻擊及物理攻擊的人物，所以沒有特別的攻略方法可説，而當戰鬥結束後，約魯古向馬卡班爾解釋大家已經沒有再戰下去的理由，而D.S亦不介紹他以往多次來襲的事，馬卡班爾終被打動而加入隊伍。

接着阿倫亦醒來了，他看來受傷不算太重，而因為馬頭母的撤退，他身上的魔甲已完全鬆

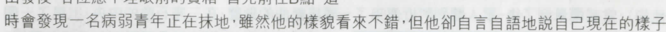


下，對於作為黑騎士被操縱的事，他似乎還記得一些，所以只是稍作説明便已經可正確地掌握住現時的情況，他和嘉兒及阿詩一樣，為了找回餘下的記憶，決定像兩人一樣加入隊伍，而因為他之前是被任命為這森林的守護者，所以身上帶着打開龍樹入口的「龍樹之鍵」。跟着阿詩想起另一位叫達爾（ダイ）的鬼道眾成員仍然失踪，但阿倫並不知道他現在身處何方，倒是D.S覺得和這名字有一種孽緣（有看過原著的讀者相信亦會同意這説法的……），於是決定先到上幻之湖一看。



當走到上幻之湖的D點時，眾人發現在湖底裏露出了一座奇怪的城堡，於是大家便走進去調查一下。

幻影城
美麗的囚犯
Handsome Prisoner



城堡內一點也沒有曾水淹的跡像，看來是有某種結界將這裏和海面分隔的，當眾人一進入這城堡的A點時，則再次遇上了為尋寶而來的羅斯，他提出和D.S鬥快去取得寶物，若能比他先取得寶物的話，他便會前來助一臂之力，當他先一步出發後，各位應不理眼前的寶箱，首先前往B點，這時會發現一名病弱青年正在抹地，雖然他的樣貌看來不錯，但他卻自言自語地說自己現在的樣子很醜陋，他認得嘉兒及阿倫等人，但嘉兒等人卻不敢相信這人就是達爾，其實達爾原本是正常的人類，但因為血脈中的吸血僵屍因子經魔術儀式發揮而成了不死族，不過他被帶到樹棺城後，吸血鬼的魔力被強行搾取，結果變回這原來的樣子，更被妖魔當作奴隸般差遣。



對美感有所偏差的達爾看見D.S後竟說他是個醜男（想死嗎？），當D.S在好好教訓他時，他發現D.S身上的耳環「滿月之精華」，原來這是他在魔力被奪去前預留起來的魔力精華，D.S開出要他帶各人前往樹棺城作為條件，將耳環交了給他，得回魔力的達爾回復了可怕的樣貌（不過他覺得這樣才算美……），但亦同時打算不理之前的承諾，這時D.S的腦海中突然想起了一個呪文，而在





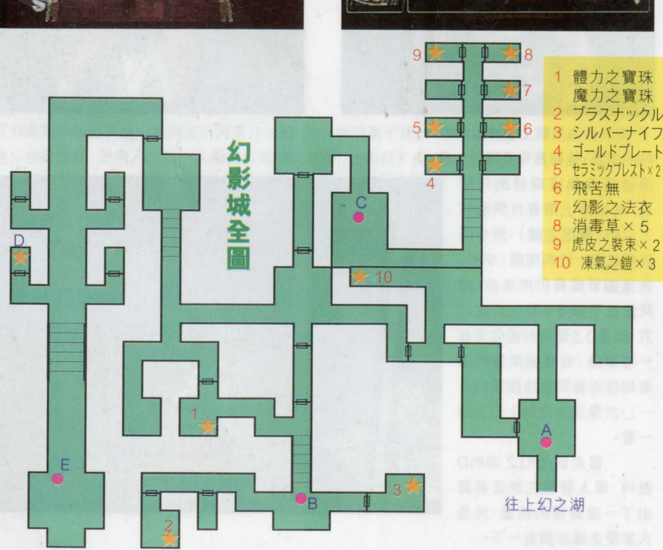
下亦決定以這呪文來令達爾服從（やっちまおう），在「青爪邪核呪詛」的魔力下，達爾終於乖乖的成為了D.S的部下（會加入成為同伴），而因為達爾本來是負責打掃的，所以D.S亦同時得到了一條「幻影城鍵」。

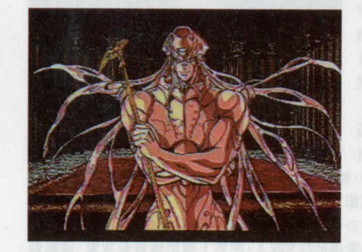
得到這鎖匙後，應第一時間前往D點打開那裏的寶箱，當取得寶物「神經鍵接線（シナプスケーブル）」後，羅斯亦接着趕到，原來這就是他一直以來找尋的寶物之一，由於D.S們比他早一步取得這東西，所以羅斯亦依約地加入成為同伴（若你先去取了其他寶箱的話，來到這裏時是只會看到羅斯留下的字條的）。

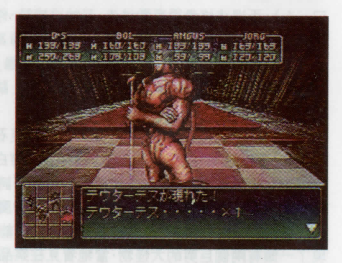
跟着各位可回去取下這迷宮內其餘的寶箱，然後便是走到E點，當各人以為那妖魔不在而想離開時，從四方八面湧出的水集結成為了一頭妖魔，這傢伙是男性妖魔「三男神」的長兄迪達迪斯（テウターテス），和他戰鬥時最好能先使用「聖護幕」加強防禦力（在下這時的LV是21），當打倒這傢伙後，他也會像三妖魅一樣逃掉，但就留下了一條「迪達迪斯之鍵」。



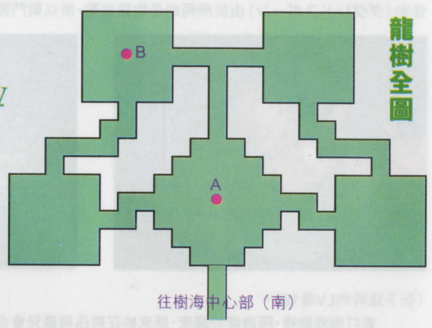








龍樹
殘酷之刑台
Ruck of Atorocity



在前往使用剛到手的迪達迪斯之鍵前，在下先從樹海中心部（南）的部份來到了「龍樹」的區域，在樹幹的內側，有着一個巨大的洞穴，而裏面堆積了的泥土則在不知不覺間將這裏變成了一個大森林。雖然當眾人望向天上時發現了一條巨大的翼龍，但翼龍的身體卻是被無數從樹壁伸出的常春藤所纏着，就像在行刑一樣，這時有一名全身被常春藤繞着的妖魔出現，這艾斯（エスス）和迪達迪斯同樣是屬於三男神之一，當打倒他之後，由於對翼龍的控制力減弱，令翼龍能拼命掉下一枚寶石到D.S身旁，這其實是「翼龍之左眼」，而艾斯則趁着這機會逃掉了。

當艾斯逃掉之後，西古斯又從那熟悉的異空間中出現了，他前來是告知D.S令翼龍復活關鍵的心臟現在被三男神取了出來，但因為那能量過於巨大，所以妖魔沒有辦法帶走，應該是隱藏了在這森林內的某處，並勸D.S們不妨利用現在手上的翼龍之左眼去想辦法。







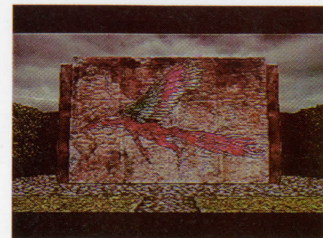


聖域之森林
壁畫之謎
Secert of the Moral

跟着眾人從樹海中心部（北）來到了「聖域之森林」，在這森林的中央部份，是一個由刻意修剪出來的樹牆所構成的迷宮狀庭園，而當各人來到A點時，有一段時間失去了消息的約書亞再度出現，D.S們將現時的情況告知他後，約書亞向D.S借了那翼龍之左眼來看，發現它和這森林某壁畫上左眼的洞穴應該是差不多大小的，嘉兒對於這突然出現的約書亞看來不大信任，但約書亞卻記得嘉兒對自己是一個相當重要的名字（原著中，他們和阿倫是處於三角關係的），而在約書亞和阿倫互相握手自我介紹時，兩人都暗地裏出盡氣力去握……

當約書亞加入隊伍後繼續前進，在B點遇上了再次迷途的布蘭特，雖然D.S助他找回自己身在何方，但他就始終也是不肯加入隊伍中。

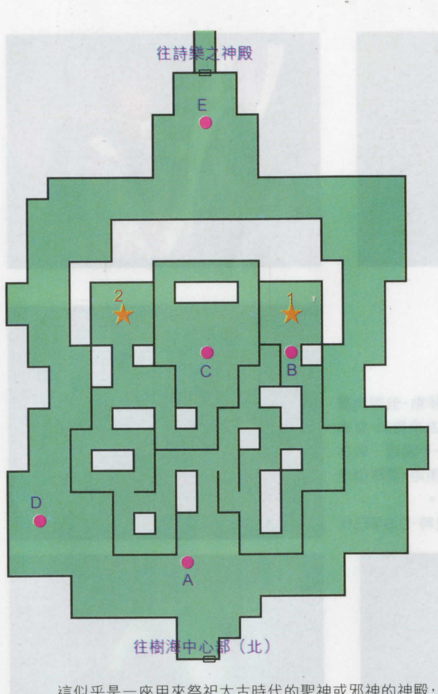
當來到C點時，眾人找到了約書亞所說的翼龍大壁畫，並在翼龍左眼的位置找到一個剛好可裝上那寶石的洞穴，裝上寶石後，翼龍的左眼開始逐漸發出光芒，那圖畫就像得到了靈魂一樣從畫中飛了出來，飛去了龍樹所在的方向，其實這是



翼龍在被取出心臟之前封印在這裏的分靈，以便可告知前來的人心臟收藏的位置。

雖說這時回到龍樹的話應會出現變化，但若是從這森林的另一邊離開的話，則可到達一個和主線故事無關的「詩樂之神殿(ディートの神殿)」，為了尋寶和提高等級，在下會建議大家將這迷宮亦順道完成。

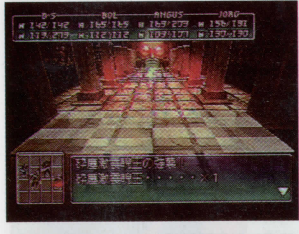
聖域之森林全圖

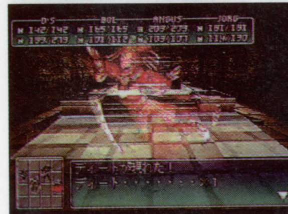


1 脇差ビゼン×2
2 シルバーブレード×2

詩樂之神殿
呼喚死亡之女神
Death Goddess

這似乎是一座用來祭祀太古時代的聖神或邪神的神殿，但由於不是主線故事內的劇情，所以亦沒有甚麼重大事件發生，倒是途中有着相當多的寶箱，而在前進時就必須先打倒A點的敵人，取得「詩樂神殿之鍵」後才可開啟B點的門，當來到C點時，眾人遇上了一名體形巨大但卻又化　又戴飾物的男子，這男子名叫伊達(イダ)，自稱要替這神殿的神驅除入侵者，並以召喚魔法召出了「碎塵激震睨王」向各人襲擊，但只要加強魔法防禦力，要取勝是不太困難的。雖然據說若這一戰表現好的話可令伊達入隊，但在下這時是未能令他加入的。

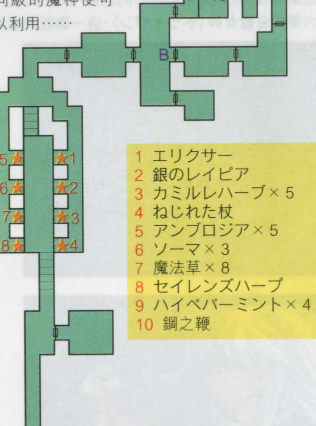




來到神殿的盡頭時(D點)，眾人遇上了這神殿所崇拜的死亡女神詩樂(ディート)，她的攻擊方法是每回合兩次的魔法攻擊，所以事先用覇邪靈陣吧。

打倒這女神後，D.S將她的魔力封印了在自己的體內，他知道只要再多捉兩隻同級的魔神便可加以利用……

詩樂之神殿全圖

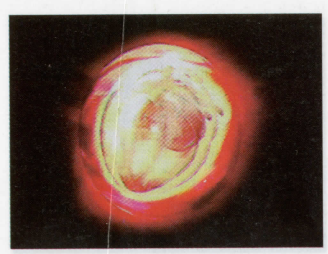


1 エリクサー
2 銀のレイピア
3 カミルレハーブ×5
4 ねじれた杖
5 アンブロジア×5
6 ソーマ×3
7 魔法草×8
8 セイレンズハーブ
9 ハイペバーミント×4
10 鋼之鞭

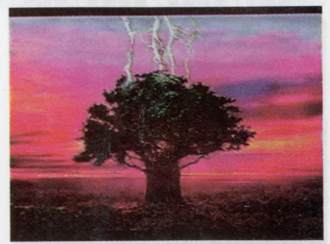
龍樹
翼龍、復活
Phoenix

再次來到龍樹內部時，翼龍的身體有一個透出了陽光的光點，這恐怕是翼龍本來心臟所在的位置，至於那光點則投射到這森林的某處，就像要作出某些指示般……當D.S們來到光點的所在地時(B點)，在地面內發現了一個發出強光，就像是翼龍心臟般的寶珠，這心臟本身不斷發出強大的能量波，過於接近的話隨時會令自己的生命節奏亦混亂起來，相信這也是妖魔們沒有將這東西帶走的理由。但唯獨是D.S並沒有受到那種波動的影響，相反更在同調之下喚醒了一些記憶，D.S的魔力突然爆炸性地提高，而心臟則向着翼龍的身體上昇，但就在回到身體的那一刻，天上降下了一條雷柱，這雷柱先將龍樹燒着，之後更實體化成為了一名妖魔，他就是三男神的二哥達拉列斯(タラニス)，他的魔法攻擊有着令人昏迷的能力，但攻擊力就只屬一般。











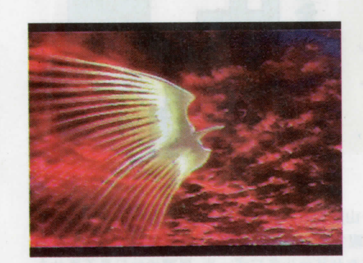






當打敗這傢伙後，龍樹內的火勢卻已經到了不可收拾的階段，當眾人逃到龍樹之外，看見燃燒着的龍樹以為翼龍已兇多吉少時，翼龍卻如火鳥一樣從火炎中飛躍而出，在飛向樹棺城荊壁方向時，牠先以那衝擊力在一瞬間將龍樹的火炎救熄了，跟着在森林的遠處傳來了一陣巨大的撞擊聲，D.S估計荊壁的封印應已被打開，於是便和其他人一起回去看看。

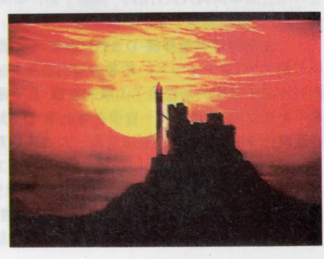






鴉之森林
開啟了往樹棺城之道
Wall Vanished

這時眾人會來到了鴉之森林，看見太陽快要下山，大家也知道晚上在森林中渡過是很危險的事，於是便趕到原本荊壁的所在地看看，果然就如D.S的估計一樣，荊壁在翼龍的螺旋軌道直擊下已經被破了，而翼龍在掠過樹棺城後就似乎是飛了去遙遠的北方，至於D.S們則進入了這樹棺城中。



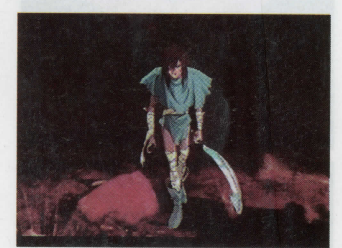
樹棺城
記憶之軀
Locked Memories

樹棺城的內部同樣是佈滿了無數的荊棘，而當眾人來到A點的大堂時，他們遇上了並非幻影，而是實體的雷魔妃，這次出現的她是三個幻影中較為平均的一個，大約就像人類年齡的二十歲左右，但這實體卻有着幻影時所沒有的邪惡感覺，而達爾則馬上感到這是之前從他身上所抽取出來的吸血鬼力量。這時從魔雷妃的口中同時傳出了王鴉等三妖魅的聲音，原來她們這次三人一起控制魔雷妃以免因看到D.S而有所迷惑，就在D.S因有所顧忌而不敢動手時，在魔雷妃和D.S之間出現了那個小魔雷妃的幻影，終於令魔雷妃有所動搖，而三妖魅只有暫時撤退到西面的尖塔部份，留下這裏給三男神處理。

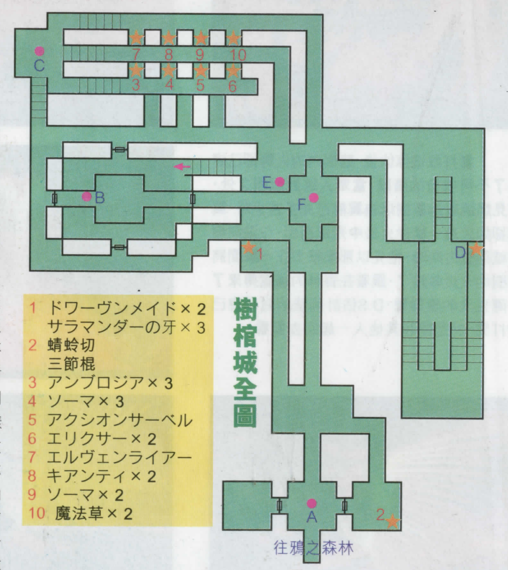


跟着當各人來到B點時，看見眼前放着一面大鏡般的東西，這鏡子令各人產生幻覺，看見一名少年在黑暗中走着，他的眼神充滿着猜疑和憎恨，而手上則拿着一柄和體型不成比例的大山刀，滿懷殺意的走近各人，不過大家很快便看出這是個幻影，看出這是十二、十三歲左右時的約魯古。在那幻影揮動大刀時，各人都同時感到一種精神上的痛楚，而這種幻覺若長期保持的話，恐怕是會有性命危險的，於是D.S們先行撤退，跟着約魯古便開始對各人説出自己的過去……





約魯古在十二歲之前，都是在山賊集團中長大的，他父親本來是某君主的武士，卻因為過於正直而受到卑鄙小人的陷害而死，孤獨一人的約魯古為了在弱肉強食的世界中生存，只好依靠在一個山賊集團中，而山賊們沒有殺死約魯古，亦不過是因為想有最弱的人吧。這是一班欺善怕惡的盜賊，但對年幼的他來説是不得不服從的，他絕對不是這班山賊的同伴，他就像家畜一樣地受到差使，經過數年這樣的生活後，本來心地善良的他，內心開始對其他人懷有厭惡感。直至後來，一支武士組成的討伐隊前來對付這班山賊，在素有訓練的魔法劍士面前，山賊們就如烏合之眾一樣被打敗，已經十二歲的約魯古原本也要受到處決，但就因為遇上了他父親生前的好友而獲救，不過約魯古的心已完全封閉，雖然他被送到培育年輕武士的道場，但他並沒有和其他少年打成一片，孤獨的他只是不斷的在練劍，後來他被送到較高位的道場，認識了約書亞，這時道場中不滿約魯古的人合謀陷害他，約書亞為阻止這事而與人大打出手，知道了這件事後，約魯古的內心終於開始有所改變，回復了他本來的善良，但就因為遇上這幻影而記起了這些事。



由於無法破壞那鏡，D.S們只有暫時繼續前進，一直走到D點打開那裏的寶箱，這樣便可取得一柄大刀（マチェット），約魯古認出這就是他在山賊時代所用的山刀，而他更説出自己曾用這柄刀在武士來襲的當晚殺了山賊的首領，且更是從後襲擊毫無防備的對手，這行為對於武士來説是不能接受的，約魯古亦一直很在意此事。D.S知道了整件事件後，終於明白到那鏡是可將人的內心反映出來的，而約魯古則決定再一次去面對那鏡，克服自己的過去。

經過E點時，又再遇上了在這城堡中迷失方向的布蘭特，這次終於令他加入成為同伴，跟着眾人回到了B點夢幻鏡的前面，約魯古閉起雙眼，忍受着難以估計的痛苦，終於與過去的自己合為一體，少年約魯古最後露出微笑，淨化而成為現在約魯古的一部份，而夢幻鏡亦與此同時完全粉碎了。

夢幻鏡粉碎後，繼續前進便會發現一個轉移地點（F點），從這裏可前往樹棺城的尖塔部份……



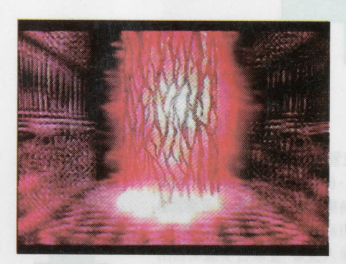


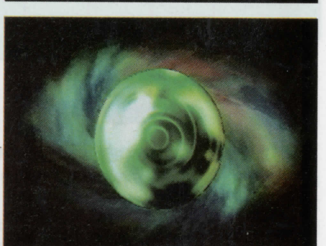
樹棺城尖塔部
孤獨之半妖精
Arshes!

這尖塔部份雖然並沒有轉移點，但因為層數上的變化，所以地圖看來是會頗為複雜的，當來到B點時，三男神一口氣再度出現，不過這一戰亦不算是太難，只要保持逐個擊破的策略，要取勝是絕對不難的（在下這時的LV是24）。



這次當三男神戰敗後想逃走時，D.S早已作好準備，事先畫好的魔法陣以電網將瀕死的妖魔們封印起來，而在三妖魔想化身為元素逃出結界時，D.S突然收窄電網，令放棄了實體的三妖魔濃縮，取下了最後剩下來的風之魔力結晶體「風之結晶」。





來到C點時，英格威突然像風一樣從背後趕到，他似乎是想到魔雷妃有可能是自己的主人而進入這樹棺城的，但他在進入這座城後，想起自己的主人應是可令人聯想到冰的男人……為了能突破樹海，他亦加入隊伍以助一臂之力。

來到最後的D點時，眾人在王座上找到了魔雷妃，她的眼裏看不到任何感情，看來她內心的記憶已被背後操縱她的妖魔三姊妹完全封印着。因此D.S不得不和她一戰，但在戰勝了她之後，她身上的不死魔力又令她開始急速地回復過來，D.S為了令她復原，取出了剛才打敗三男神後得到的風之結晶，令魔雷妃得到她本來應有的風之魔力，並將本來不相容的吸血鬼力量迫出，終令她變回本來的半妖精，而D.S亦完全記起這少女的事了——當D.S身處在一個森林之中時，一個半妖精的少女抓着D.S的長袍，D.S終於記起當時自己為這孤兒所改的名字「亞述士妮爾（アーシェス・ネイ）」。

雖然戰鬥中所受的傷在不死的魔力消去前已幾乎回復過來，但因為長時間精神受束縛及記憶急劇回復，妮爾還未能好好的站穩。跟着D.S正面向三妖魅挑戰，而那三姊妹則合成了一隻有三頭六臂的合體女神（トライヴン），這一戰較麻煩之處是這首領會使用將地面變成迷惑地區（魅了）的魔法，所以在戰鬥途中要經常移動去迴避才可（在下這時的LV是25）。







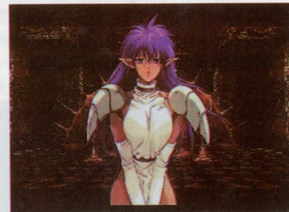


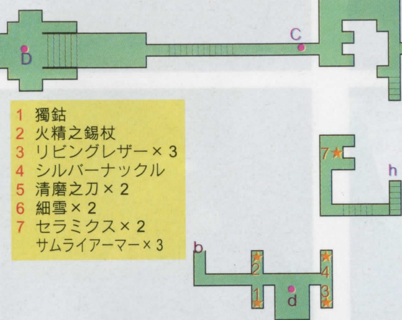
由於在戰鬥中落敗，王鴉再不能獨佔這合體女神的主導權，三個身體開始出現爭執，而D.S見妮爾已回復了一定的魔力，於是配合了她的風之精靈力量，「大氣之精靈啊！！基於遠古之契約達成義務吧！！天地爆烈！！」由於D.S和妮爾同時唸出的咒文，大地和空氣這兩種性質相反的精靈力量發生激烈的衝突，將合體女神完全粉碎了，而在爆炸的閃光下，尖塔部份以至樹棺城都開始崩潰，D.S則以結界將各人護送離開，這時嘉兒等鬼道眾終於和她們的主人「妮爾」相認，而妮爾亦記起龍樹中的森林就是當日D.S將她收為養女並給她「亞述士」這名字的森林……

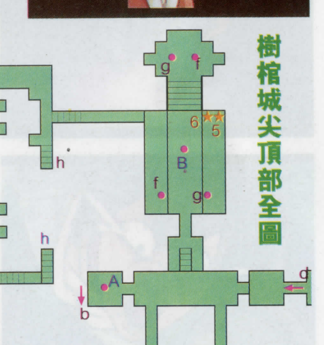








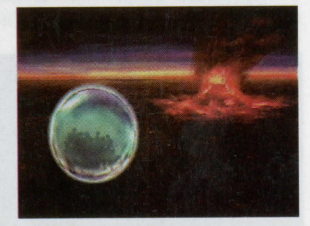
















第二章 完

第三章 冰之至高王 卡路斯

在一個神秘的空間裏，有一群影子正在對話（咸蛋超人的OP?），可以肯定他們是鑒帝及合體女神的同伴，而他們亦很在意D.S們的行動，並且已做好準備來加以迎擊……

至於D.S們在通過龍樹地區後，就像在某種力量的引導下，一直來到了北方遠處的另一個地區，而且因過了頗長時間，結界降落地面時的那一刻根本完全沒有人察覺到，大家都只是因為感覺到地面的寒冷而醒覺吧。

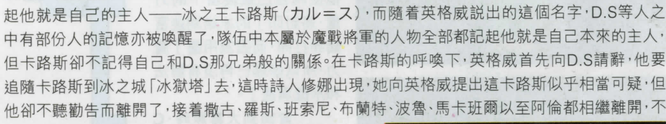




針葉樹森帶全圖
往大雪原
開始地點

針葉樹林帶 降落在北方大地 Glide down,toward to North

當D.S們醒來後，發覺自己正身處一個積滿了雪的針葉樹林，由於植物的種類和樹海有很大差異，暗示着已經移動了相當的距離，不過D.S感覺到自己確實是在接近尤歌的所在地，而英格威則記起自己是屬於「魔戰將軍」這戰鬥集團的人，至於妮爾則不斷嚷着自己不是D.S的女兒而是他的戀人。不過這針葉樹林帶並沒有任何敵人出現，只要一直前行便可來到大雪原中。



大雪原 冰之至高王 Ice High King

通過了一條短短的隧道後，眾人來到了一個銀白色的大雪原（A點），但地面上反映着的並非太陽的光輝，而是天空上一條顏色時刻變化着的極光。正當大家談論着那極光是否幻覺時，發現遠處的兩座高山之間被一條巨大的冰橋連接着，而中央則有着一座巨大的高塔。這時候，雪原上吹起了一陣大風，當風停下時，一頭巨大的黑馬突然在前面出現，馬上坐着一名戴着面具的高貴青年，英格威等人看見他後，想起他就是自己的主人──冰之王卡路斯（カル＝ス），而隨着英格威說出的這個名字，D.S等人之中有部份人的記憶亦被喚醒了，隊伍中本屬於魔戰將軍的人物全部都記起他就是自己本來的主人，但卡路斯卻不記得自己和D.S那兄弟般的關係。在卡路斯的呼喚下，英格威首先向D.S請辭，他要追隨卡路斯到冰之城「冰獄塔」去，這時詩人修娜出現，她向英格威提出這卡路斯似乎相當可疑，但他卻不聽勸告而離開了，接着撒古、羅斯、班索尼、布蘭特、波魯、馬卡班爾以至阿倫都相繼離開，不過詩人修娜卻認為那卡路斯很有問題，決定隨D.S去查個清楚，而阿詩則為了去說服她哥哥阿倫而追了出去。



另一方面，妮爾看到敵人很喜歡利用D.S的心腹來與他為敵，但她覺得這次被操縱着的卡路斯與自己及卡拉被操縱時有些基本上的分別，所以雖然知道會降低隊伍的戰鬥力，但還是決定獨自離開前往調查。



總之，經過這事件後，隊伍的編排會有着相當大的變化，特別要留意自己有否選下魔戰將軍的人作為出戰成員，若有的話便要先行找其他人補位，否則一旦碰上敵人便麻煩了。

當來到B點時，眾人看見遠處的冰面突然裂開，一條看來像鯨魚的超巨大生物從冰海中躍出，這傢伙估計最少也有200米以上。巨獸在放出體內的空氣後再度潛進雪原中，而空氣中反映着極光的冰雪碎片，證明了巨獸的出現並非幻覺。修娜感到那生物的強大力量，卻認為那並非是邪惡的生物。繼續前進到C點時，在一個冰湖的中央發現了一個很深的洞穴，而洞底的旁邊則似乎是連接着一個冰洞穴，但洞口卻被一些半透明的液體結界所阻塞，雖然大家都相信那裏隱藏了某些秘密，但暫時並沒有辦法下去查過清楚，於是便先從另一方的出口去了「磁力吹雪之谷」。





磁力吹雪之谷
狂暴之極光
Auroro Strom

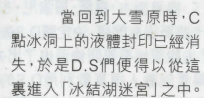
這山谷是前往支撐冰獄塔二座高山的登山口，但不知是否那極光的關係，前往左右兩座山的斜路都有着奇異的光芒及無止境的大風雪。這時候西古斯突然劃破亞空間在眾人眼前出現，他仍然未能擺脱那獵犬的追擊，所以還是只可以長話短說，他首先告知D.S等人現時沒有可能攀登這兩座山，必須先想辦法停下上空極光做成的電磁場才可，所以首先要查明極光的出現原因才可。當西古斯離開後，D.S等人雖然亦嘗試登上這兩座山，但果然因為那電磁波而令隊伍不能前進，而平常沈默不語的安格斯就更顯得有點不對勁，於是大家先從山谷中央的通道來到了「水龍之祠」。



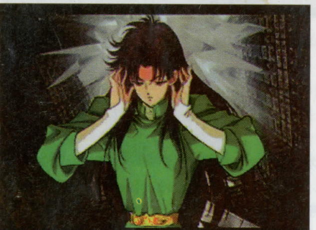
水龍之祠
有生命的水柱
Frozen Dragon

進入這祠堂後，安格斯總算回復正常，而眼前則是一座被永久冰河而埋在地下的古代祠堂，修娜聽到在這祠堂的深處有着龍的聲音，但這條龍似乎就比樹海遇到的翼龍更為虛弱，由於這迷宮的構造相當簡單，在取得途中的兩個寶箱後，很快便可來到盡頭的A點，這裏似乎是處於冰獄塔正下方的位置，而各人則在空洞之下發現了一條由液體構成的水龍，不過這水龍卻比冰河封着，肉體亦完全被凍結，就像一條巨大的冰柱般，D.S亦相信卡路斯的冰之魔力能有着這力量，但他自己現時的力量就沒有辦法替這冰龍解凍。

在修娜的努力下，終於成功與水龍溝通，水龍希望D.S能將他解放，他使用自己最後留下的力量，將封印了的冰結湖迷宮結界打開，而因為用盡了魔力，所以修娜已再沒有辦法和水龍溝通了。



當回到大雪原時，C點冰洞上的液體封印已經消失，於是D.S們便得以從這裏進入「冰結湖迷宮」之中。

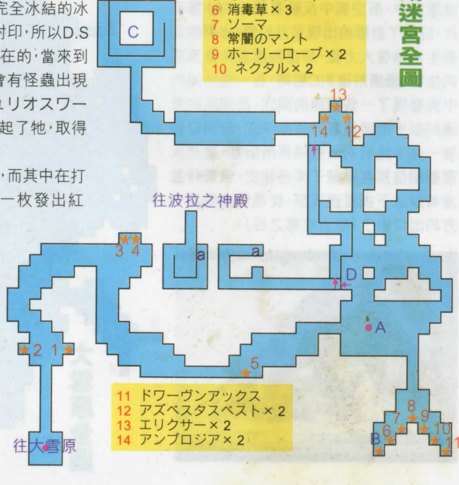




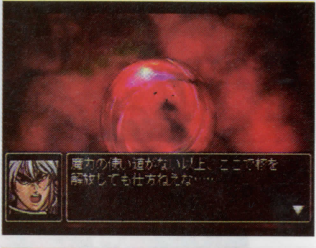
冰結湖迷宮
往冰塊之下
Under the Icy Lake

D.S們所進入的，是一個比預期中大得多的冰迷宮，這裏其實是將完全冰結的冰湖挖出空洞而成，加上水龍的封印，所以D.S覺得這地方是一開始就已經存在的，當來到A點時，眾人又再遇上了那種會有怪蟲出現的地形，當打倒了這裏的（キュリオスワーム）後，D.S像之前兩次一樣收起了牠，取得了特殊道具「變蟲」。

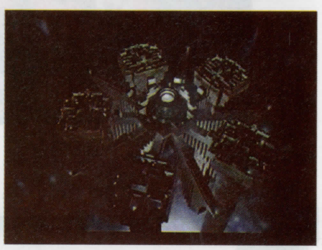
這迷宮裏放着很多寶箱，而其中在打開B點的寶箱時，眾人發現了一枚發出紅光，隱藏着強大魔力的寶石「魔紅玉」，跟着當來到C點時，發現了一個裝滿着無色液體的洞穴，在這洞穴的深處，似乎有着一些異樣的光影，而當D.S將手伸進這些液體時，就發覺它沒有溫度，觸摸時沒有甚麼特別感覺，就像是空氣一樣，D.S估計這種物質應該就是傳說中充滿着整個宇宙的神秘物質「以太（エーテル）」，而為了查清楚在泉底裏隱藏着甚麼，他想到將威爾用繩索吊到泉中調查，約魯古及約書亞在這時表現出「男人間的友情」，合力將威爾綁起拋進泉中……而D.S則以魔法將威爾的視神經和自己連接，令他可看到泉中的景象。



在泉中看到的，是一個滿了以太的巨大地下空間，在雪原二、三千米之下的這個空間底部，似乎更有着一片土地。在以太的海洋中，有着無數可在這物質中游泳的生物，這些類似魚類的生物之中有些更有發光能力，令空間的四處都有着紅、綠、黃等淡淡的光芒。接着D.S發現了一些建築物，它們排列成五芒星的形象，構成了一個古代遺跡，不過這時威爾看見那頭曾在雪原上出現過的巨獸從遺跡裏浮起，幸好大家及時將威爾救出，而D.S最後看到的，是巨獸向着那些閃着紅光的魚衝去將牠們吞掉……











回到岸上的威爾當然是非常不滿，但因為D.S說甚麼全靠他才得到有用的線索，又讚他是英雄，總算令他收口了，而為了調查那個地下空間，D.S想到可利用在這裏取得的魔紅玉……

不過，在回程時不妨先從「冰結湖迷宮」D點的單向路跳下，這樣便可由秘道進入一個「波拉之神殿」。

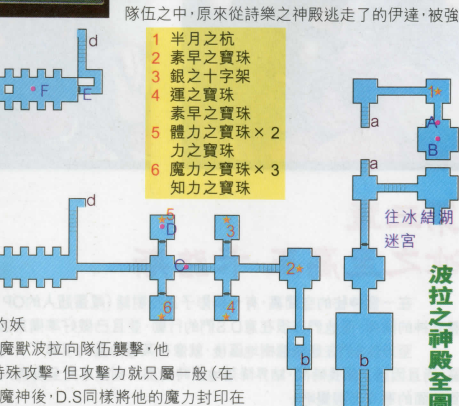
波拉之神殿
殺戮之魔神
Massacre Devil

這裏就如樹海中的「詩樂之神殿」一樣，並非是遊戲中非去不可的地方，所以不會有太重要的事件發生，倒是有着相當多的寶箱，而且亦不是對遊戲完全沒有影響的……

首先，你要打倒在A點的敵人，這樣便可以取得一條「波拉之神殿之鍵（ボラの神殿の鍵）」，同時可利用設在B點的尤歌玉，跟着當來到C點時，會再次遇上曾在詩樂之神殿出現過的人妖伊達，這時他正在為這神殿的妖魔工作，並召喚出魔獸「轟天電滅皇帝」向眾人襲擊，這次在下因為能以較有利的情況下將他打敗，於是伊達便加入了隊伍之中，原來從詩樂之神殿逃走了的伊達，被強制地在這神殿中實體化，而伊達亦樂於再次擔任為這裏的守護者。當和D.S們談過後，伊達亦記起了自己是魔戰將軍的一人，不過他並沒有因此而動搖，因為他認為現時正義是在D.S那一方的……



接着下來是打倒D點的敵人，取得「波拉之神殿之鍵2」並用它來開啟E點的門，這樣便可以來到F點的祭壇，這裏放出了強烈的妖氣，並出現了一頭巨大的太古魔獸波拉向隊伍襲擊，他有着可封住各人物移動力的特殊攻擊，但攻擊力就只屬一般（在下這時的LV是27）。當打倒這魔神後，D.S同樣將他的魔力封印在自己的肉體中，跟着便可離開神殿回到大雪原。

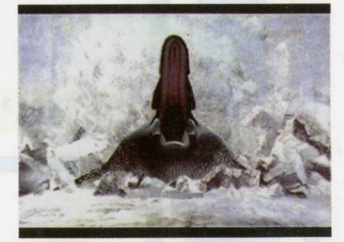


大雪原
巨獸狩獵
Hunt the Huge

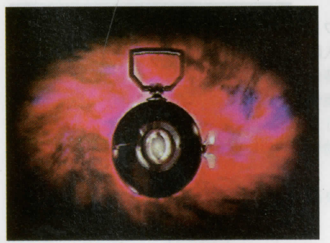


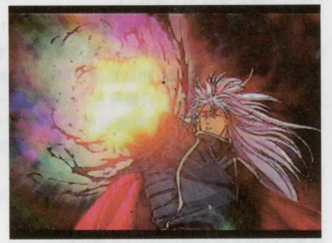
回到大雪原後，當眾人向着雪原的外圍移動時，巨獸再次在地面上出現，而D.S則將冰結湖中取得的魔紅玉拋起，以呪術解除它的外殼令裏面的魔力解放出來，紅色的光芒雖然很快便開始在空氣中四散，但已足夠顯示給巨獸知道它的存在。巨獸捕捉住這些紅光而改變方向，開始向着D.S直衝過來，那個有數十米闊的巨口，吞掉了一切在前進時遇上的東西，D.S張開結界保護着所有人，然後故意被巨獸吞下，但強大的衝擊力還是令所有人都失去了意識……





巨獸體內
至高王的追兵
Intercepter





當各人醒來後，發覺自己正身處一個巨大的洞穴中，其實這是正在以太之海中潛航的巨獸體內，前面積聚了似乎是巨獸胃液的東西令人不能前進，恐怕這裏正是巨獸的食道附近吧。

修娜覺得大家能平安無事並非是偶然，而是巨獸為了將各人送到另一地方才故意將他們吸入體內的，正當威爾以為這裏不會有敵人出現時，D.S卻早已看出眼前化身為影子的波魯在跟着他們。被發現後的波魯亦不再躲起來，他的表情相當苦惱，看來比之前衰老了很多，但因為受了卡路斯的命令，他唯有向D.S們襲擊，在戰敗之後，他拿出卡路斯給他的「回復器」，但修娜卻覺得那魔道器不大對勁，於是D.S衝前從波魯手上搶下它，不過魔道器已在D.S手上爆炸了，D.S在最後一刻將爆炸局限在一個球形的結界中，D.S的右手因此完全粉碎，但總算保護了本應被爆風所傷的波魯。

波魯看見失去右手的D.S顯得神情呆滯，那個至高王交給他用來回復體力的魔道器，其實是個將波魯連同對手一起炸死的自殺武器。雖然D.S亦在叫痛，但他驚異的再生能力很快已將他失去的手腕復原，波魯不知自己應該如何是好，幸好在修娜的說服下，他終於想通了卡路斯應是受人控制才會有這種舉動，而與D.S一起將卡路斯變回原來的樣子才是身為魔戰將軍應盡的忠義，於是波魯便再度加入到隊伍之中。跟着眾人來到巨獸食道的盡頭，這時威爾故意撫摸巨獸的食道令他開始出現不規則的蠕動，終於令巨獸將各人噴出體外。

暗黑空間
昏暗的以太之底
Botton of Ether

眾人被噴出之處，是一個建築物外圍棧橋般的地方，當巨獸將所有人都噴了出來後，便離開棧橋再次浮上以太的海洋上。眾人身處的地方，是從中央遺跡擴散出來的其中一條走廊，而眼前則是一個甚麼也見不到的黑暗空間。巨獸看來的確是故意將D.S們送來這裏的，修娜推斷這巨獸說不定和龍一樣是潛伏在這世界的力量之一，正希望D.S們能回復那被人破壞了的自然。

這裏並沒有任何敵人或要走的路，只要轉身一走，馬上便可進入「海底都市遺跡」之中。

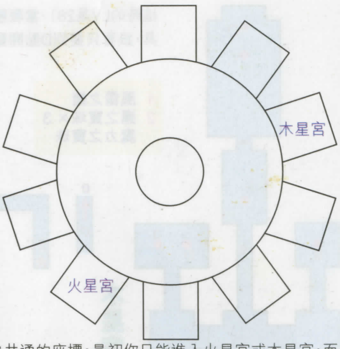


海底都市遺跡
深淵之天界
Abyssal Sky

整個海底遺跡是由中央的高塔、呈放射狀伸展出去的十條走廊以及在這前面的五個宮殿所構成的。宮殿這時的分佈就像五芒星的頂點一樣，而其餘的棧橋則全部都是通往那暗黑空間的。在中央的高塔亦似乎有着一個通往地下的入口，不過現時就因為有結界而不能進入，而宮殿之中有部份亦被同類的結界所阻礙着。

在高塔的正面，有一個表示着這遺跡的圖形，中央和圓周的十處有着同樣大小的洞穴，而那裏則嵌着不同顏色的寶石來表示五個宮殿和高塔。不過波魯對這遺跡的事卻完全不知，只知道這裏應該還有着其他魔戰將軍，而他們是有一些方法不使用巨獸而自由來往地下世界及地面的。

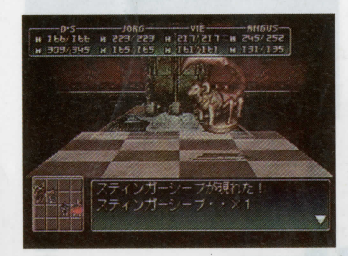
這遺跡的特點是五座宮殿的位置會隨着攻略的過程而改變，所以地圖方面會有多個版本，同時以中央高塔的圖案板向着下方時作為共通的座標。最初你只能進入火星宮或木星宮，而在下則選了走火星宮的路。



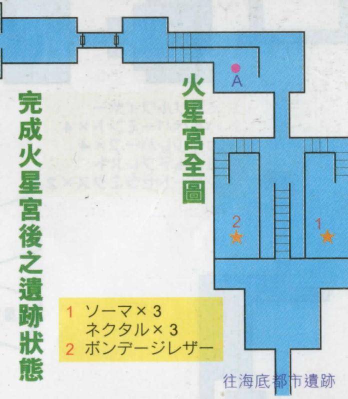
海底都市遺跡初期狀態

火星宮
失常的星律
Distorted Revolution

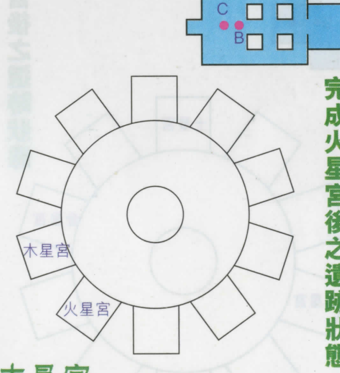
這宮殿中充滿着一種不協調的音律，而這種波動則通過以太傳到各人的身上，不過以這火星宮為首的數個星宮都甚少有事件發生，就以這裏為例，當一直走到盡頭的B點（A點是尤歌玉）時會遇上喜歡用毒的首領刺針綿羊（スティンガーシープ），當打敗他後可分別取得「飛天V字劍（フライングV）」及「剛刀真田（剛刀サナダ）」，然後是開動C點上的巨大槓桿，雖然D.S也是第一次看見這東西，但基於「超絕美形是沒有不可能的事」這原則，竟然又真的被他成功將機關啟動，當回到海底遺跡時，大家明顯地感到自己身處的出口和進入時不同，總之就是宮殿本身在遺跡之中的位置正在改變。而D.S就終於明白這些宮殿給人的不協調感是因為它們的位置不對，於是D.S決定先令所有宮殿回到它本來的位置，估計完成後會發生有利他們的事情。







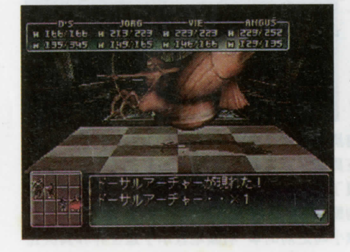
火星宮全圖



完成火星宮後之遺跡狀態

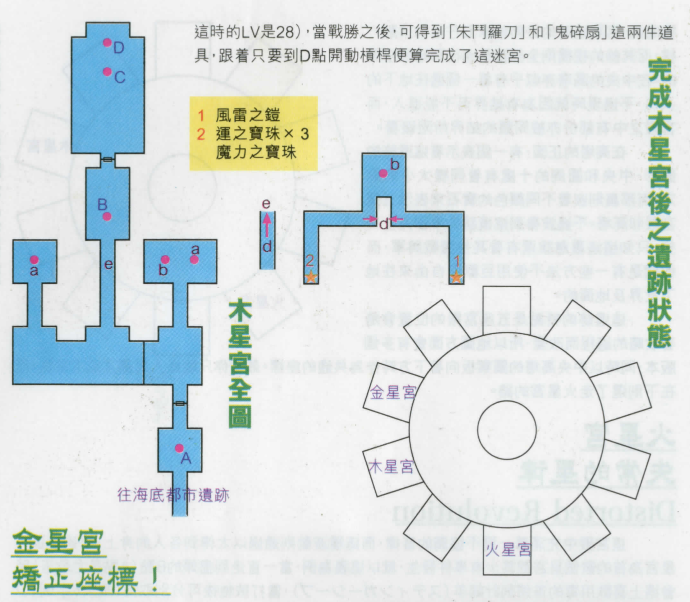
木星宮
苦惱之傭兵
Anguished Mercenary

這木星宮除了有多個轉移區域外，亦有以高低層來構成的部份，不過基本上還可算是一條直路的。當眾人來到B點時（A點是尤歌玉），會遇上奉命前來對付D.S的阿倫，不過可以看到他面對這班曾並肩作戰過一段短時間的戰友以及青梅竹馬的嘉兒時，實際上是相當苦惱的。他亦承認不想與D.S為敵，但對於給予他理想的卡路斯也是不可不從的，當打敗了阿倫而令他徹退後，便可前往C點對付這個宮的首領人馬魚（ドーサルアーチャー），他的攻擊方法是每回合兩次全體魔法攻擊，所以應讓隊員的HP保持在較高的水平（在下



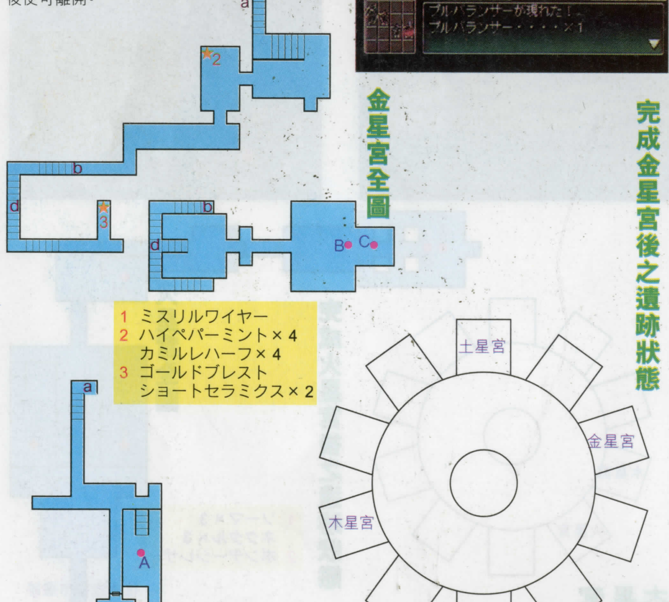


這時的LV是28)，當戰勝之後，可得到「朱門羅刀」和「鬼碎扇」這兩件道具，跟着只要到D點開動橫桿便算完成了這迷宮。



金星宮
矯正座標！
Set the Coordinates!

金星宮一開始便可在A點找到一枚尤歌玉，但跟着並沒有任何事件發生，寶箱亦只是普通貨色。當來到B點時會遇上首領天枰牛（ブルバランサー），打倒他後可得到大斧（グレートアックス）及活刃（リビングブレード），開動C點的橫桿後便可離開。



土星宮
破綻悄悄地接近
Recalled Rupture

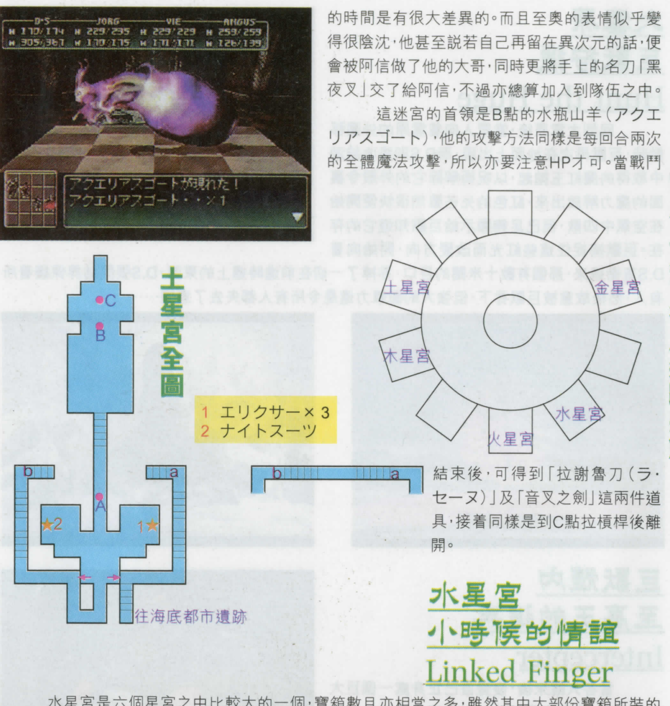
進入土星宮後來到A點時，阿信遇上了被





暗黑洞吞噬後失踪了一段時間的哥哥至奧，至奧在異次元隧道的引導下，在這地下都市遺跡裏回復了實體。在交談之間，大家發現了和至奧對時間的感覺有了很大的差異，對他來説，那次事件只是數小時之前的事，明顯地表示了這世界和異次元的時間是有很大差異的。而且至奧的表情似乎變得很陰沈，他甚至説若自己再留在異次元的話，便會被阿信做了他的大哥，同時更將手上的名刀「黑夜叉」交了給阿信，不過亦總算加入到隊伍之中。

這迷宮的首領是B點的水瓶山羊（アクエリアスゴート），他的攻擊方法同樣是每回合兩次的全體魔法攻擊，所以亦要注意HP才可。當戰鬥結束後，可得到「拉謝魯刀（ラ・セーヌ）」及「音叉之劍」這兩件道具，接着同樣是到C點拉橫桿後離開。



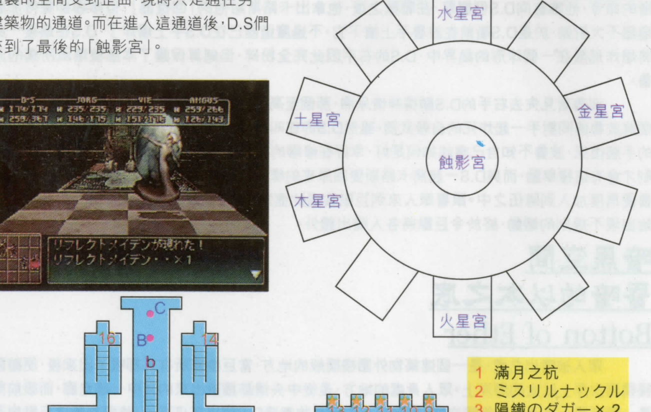
水星宮
小時候的情誼
Linked Finger

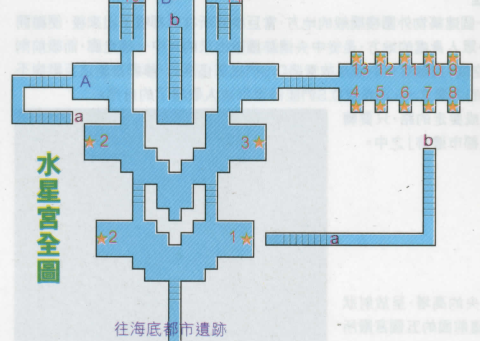
水星宮是六個星宮之中比較大的一個，寶箱數目亦相當之多，雖然其中大部份寶箱所裝的都是藥草，但在這迷宮內卻能取得裝備欄中一直沒有東西可裝備的「指環」。

當來到A點時，隊伍會再次遇上阿倫，他這時的表情已表明了他打算決死一戰的決心，亦已有了將D.S及其所有同伴——包括嘉兒全部殺死後自決的覺悟。當你在戰鬥中打敗他後，他仍是不肯認輸，就在他要以餘下的所有力量作出捨身之一擊時，離隊已有一段時間的阿詩突然出現，她走到自己親哥哥的面前張開雙手阻止戰鬥，她叫阿倫回想一下燒毀她們故鄉的兵士，就是像現時的阿倫一樣，盲從於失去理性的領主之下。阿倫在阿詩的説服下，終於放下了手上的劍加入成為同伴（阿詩亦會在這時加入隊伍）。

這迷宮的首領是位於B點的雙子處女（リフレクトメイデン），這首領最麻煩之處是會使用可令人陷入混亂狀態的特殊攻擊，所以必須在戰鬥一開始時使用聖玉魔法「神氣防壁」，只要用上了這一招，這一戰便已經等同勝利了。戰鬥結束後可得到「罪人之劍」及「バナケア」這兩件道具，然後是例牌地到C點開動槓桿。

不知是否由於五個宮殿的排列正確，往中央高塔入口的結界終於消失了，不過D.S看出這裏的空間受到歪曲，現時只是通往另一建築物的通道。而在進入這通道後，D.S們來到了最後的「蝕影宮」。





1 滿月之杭
2 ミスリルナックル
3 隕鐵のダガー×2
4 藥草
5 藥草
6 藥草
7 藥草
8 蝙蝠のマント
9 藥草
10 知力之指輪
11 藥草
12 藥草
13 ウロボロス
14 カルバドス×3
15 シールドリング
16 メスカル×3

蝕影宮
吞噬太陽的月影
Sun Eater

最後來到的蝕影宮來得比預期中簡單，途中只有兩個寶箱，跟着便可直接到A點與這裏的首領獅子蟹（シアーライオン）作戰，他雖然有着可降低對手防禦力的特殊力量，但因為HP不多，所以只要各人都用上自己最強的招式的話，一個回合便已經可將他打倒（在下這時的LV是30）。戰勝後可分別取得「劇毒劍（ポイズンソード）」及「黑





蝕影宮全圖

1 メタルクロス×2
2 魔法草×4

往海底都市遺跡

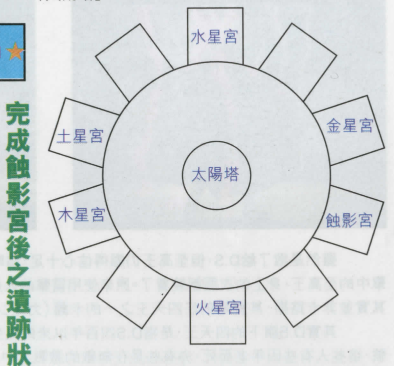
鎧甲（ブラックレネゲイド）」，跟着再開動B點的槓桿後，那失調的感覺便會完全消失，當D.S們回到海底都市遺跡走近中央的高塔時，會發覺這塔出現了顯著的變化，壁面的圖形被六個宮殿排列成六芒星的圖案，而中央則出現了一個太陽般的符號，至於塔上則有一條垂直的光柱，令人可以看出裏面是有着強大的能量，這次D.S們終於進入了高塔的正體「太陽塔」。

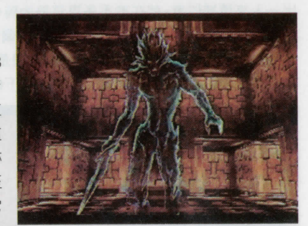
完成蝕影宮後之遺跡狀態

水星宮
金星宮
蝕影宮
火星宮
木星宮
土星宮
太陽塔

太陽塔
黑色日輪
Black Hallow

在A點的尤歌玉回復了後，各位便可直接來到B點，這時會發現在塔頂附近的祭壇內側有一枚隱藏着黑暗火炎的寶珠在飄浮着，雖然這和之前取得的魔紅玉有點相似，但隱藏着的魔力卻巨大得多。修娜估計這就是用來控制整個遺跡氣象所用的裝置，甚至原雪上的極光也是用它



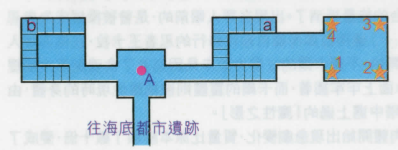


來製造出來的……就在這時，一個像火炎般的影子出現在各人面前，從它的輪廓看來，它應該是將某些巨大的人型生物投射出來的幻影，而且更隨即向D.S們襲擊，這「魔性之影」的戰鬥力不算太強，兩回合左右應已足夠取勝，但在這影子消失之前，卻對D.S們回以一個冷笑，就像是在取笑他「只有這種程度嗎」。D.S亦知道對手是在將思念送到這裏來試探他們的戰鬥力，估計到對手應該是和鑿帝及妖魔三姊妹屬於同一班人的。跟着D.S將寶珠取下，寶珠內的火勢每隔一段時間便會增加，而那產生出來的能量就正在注入D.S體內。D.S記憶中原本混亂了的呪文，正因為腦細胞的活躍化而以驚人的速度重組，而那些本來已失去了的知識則像傷患復原般正在再生，D.S他知道自己已擁有一擊就將冰之塔變成廢墟的力量，在取得了特殊道具「黑太陽」後，D.S們便回到了海底都市遺跡，這時阿倫利用一條由卡路斯送給他來往地面及遺跡的魔鬼魚，將大家送回地面之上。

太陽塔全圖

1 クリスタルワンド×2
2 清正之槍
3 消毒草×2
4 脇差一文字









大雪原
往蒼天去
Aim at Prismic Tower

當那魔鬼魚將眾人送回冰結湖附近的雪面後，便再次回到地底之中，而雪原之上，這時已是一片晴天，就如最初的估計一樣，矯正遺跡的配置令天上的極光消失，而磁力吹雪之谷通往山上的電磁風暴亦大概已經停下來。雖然仍未將水龍解放，但D.S們還是先往冰獄塔去了。

磁力吹雪之谷
既定的唯一之路
Destined Way

極光消失後，由那影響而引起的電磁波失常已治好了。不過，往左面那座山的登山口卻因雪崩而阻塞，不進行大規模的除雪是不能攀登的。威爾覺得雪崩是要引他們走右路的陷阱，而阿倫則認為那是自然地發生的，他也記得這座山並沒有設下陷阱般的機關，但當D.S想以呪文來溶雪時，約書亞卻怕D.S會引發進一步的雪崩而加以阻止，於是大家便只有從右路登山（在不同玩法下，亦有可能會變成要走左路，不過基本上只是將迷宮的地形完全相反）。

雙雪山（右）
往冰獄塔
Climb Up!



當來到B點時（A點時尤歌玉），西古斯突然從分裂的空間中出現，他的表情似乎比平常更為慌張，這次他前來的目的，是告知D.S他的性格正在無意識之間出現偏差，在勸告D.S要多加小心後，他又已經要再次逃走以避過獵犬的追擊。

當來到C點時，已經相當接近冰獄塔的位置了，從冰塔的外觀看來，恐怕之前就是這座塔本身從地下遺跡接收能量後，作為巨大的三棱鏡而產生那極光的。接着當來到D點時，眾人再次遇上馬卡班爾，戰勝了他後（在下這時的LV是32），在約書亞的説服下，他終於亦加入D.S的行列，但他同時提醒D.S要小心塔內的其他魔戰將軍，特別是其中的英格威……





冰獄塔
激突！魔戰將軍
Duel!

這裏相信是一個將冰柱內部掘空而建成的巨塔，而單靠連接山頂的冰橋，相信是不可能支持這巨大質量在空中的，恐怕冰獄塔本身，是被一種強大的浮遊魔力所包圍着的，所以大家馬上就已經可以估計到若是這種魔力失去了的話，這座塔相信不到數分鐘便會開始掉到地上，而被封印在下面的水龍大概是沒辦法受得了這一擊的，不過D.S就似乎胸有成竹，一點也不怕敵人會用上這最後殺着。



冰獄塔全圖

1 魔法草×3
消毒草×2
2 ソーマ×2
3 ネクタル×2
4 ハイパーミント×3

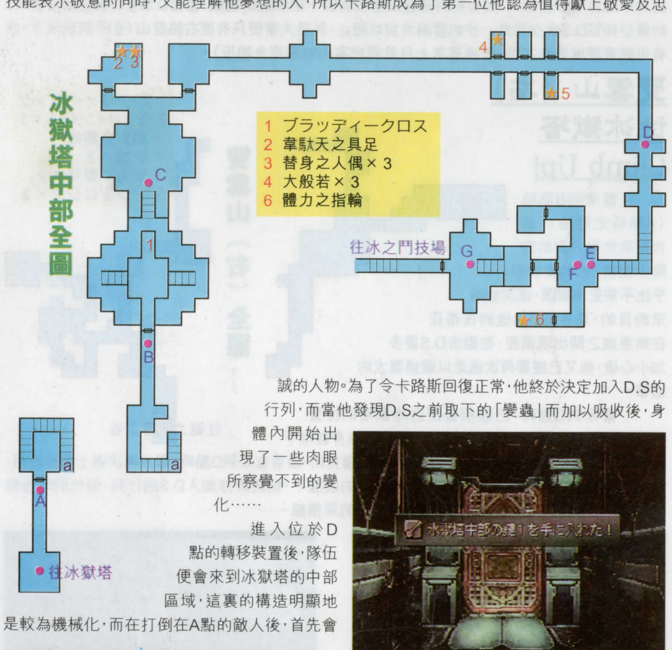
5 魅惑之首飾×2
6 流れ卍×3
7 アンブロジア×2
8 カミルレハーブ×3

往雙雪山

當來到A點時，會首先遇上紅髮的魔戰將軍羅斯，他亦知道現在的卡路斯是應該是被人操縱着，而他亦願意加入D.S這邊，但他卻提出希望能與D.S們暢快地打一場，雖然不論你選「試試吧（やってみるか）」或是「不要吧（やめとこう）」都能令他入隊（選試試吧時要先戰勝他一次才可），但為了保存戰力，在下這時是選了「不要吧」來讓他直接加入。

經過B點的尤歌玉到達C點時，出現在眾人眼前的是蟲使班索尼，他服下了卡路斯送給他的魔法藥水後，以強化版的姿態向各人襲擊，當D.S們打敗了他後，本來他身體中的寄生蟲是會將他所受的傷修復的，但這時他卻發現身體中用來復活的寄生魔蟲大量地死掉，失去了再生能力，而看見他如此痛苦，D.S於是迅速地以魔法來替他治癒，終於令那些僅餘的再生蟲完成肉體的修復。

D.S接着向班索尼解釋他所服下的其實是種可在短時間內提高能力的藥物，但間接地會令吸收了的再生蟲死掉，班索尼聽了之後顯得非常憤怒，事實上，他的種族原本是一些與蟲共生的邊境部族，而族中一些稱為「蟲使」的人，更利用寄生蟲來提高身體機能，其中班索尼在蟲使之中，體內所養的蟲不且異常地多，而且因為他將這些蟲視為一種值得去愛的生物，因此被自己的同族所放逐，孤獨的他，最大的夢想是替這些蟲建造一個不會被排斥的樂園，由於卡路斯是唯一對他蟲使技能表示敬意的同時，又能理解他夢想的人，所以卡路斯成為了第一位他認為值得獻上敬愛及忠



誠的人物。為了令卡路斯回復正常，他終於決定加入D.S的行列，而當他發現D.S之前取下的「變蟲」而加以吸收後，身體內開始出現了一些肉眼所察覺不到的變化……

進入位於D點的轉移裝置後，隊伍便會來到冰獄塔的中部區域，這裏的構造明顯地是較為機械化，而在打倒在A點的敵人後，首先會取得「冰獄塔中部之鍵1」及「徒手三叉戟（ザンボトライデント）」，打倒B點的敵人後則可取得「冰獄塔中部之鍵2」及「吉布森劍（ギブソンソード）」，跟着到達C點時，則遇上了死守的撒古，他一開始便主動的向眾人襲擊，但他被打敗後仍堅持要死戰下去，這時候，突然有無數的短刀從他頭頂的方向掉下，幸好威爾飛身將負傷而沒辦法閃避的撒古帶到陷阱之外，否則他已被刺得不似人形了。雖然事情已經發生，但撒古仍是難以相信卡路斯會打算以他做餌與敵人同歸於盡，他終於想通了真正的卡路斯是不會做出這種行為的，於是他答應和D.S一起去找出幕後的原因。

在D點中，布蘭特就像石像一樣站在通道中等待D.S們的到來，當戰勝了他後，D.S對他說盲目的忠誠並非是真正的騎士道（倒是威爾很難相信這種話會出自D.S的口……），令布蘭特承認D.S才是真正的騎士，決定和他一起去找卡路斯問過清楚。

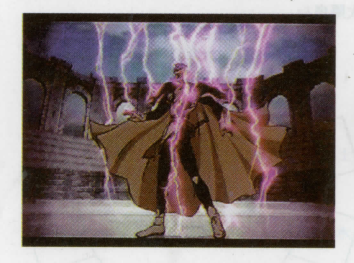


跟着你要先打倒在E點的敵人，取得「冰獄塔中部之鍵3」及「鍔鳴劍」，並利用F點的尤歌玉作最後的回復，接着來到G點時，便會遇上最後一位魔戰將軍英格威，本來他是打算決死一戰的，但看到多名魔戰將軍都加入了D.S那方後，他開始有所動搖，在魔戰將軍們將加入D.S那方的經過說給英格威知道後，他臉上浮現出衝擊及苦惱之色，他終於將手放離自己的劍柄了……

英格威記起自己本來是某國的騎士，正統出身的他自幼就成為騎士的繼承者接受訓練，由於他高強的實力，轉眼間便被提拔到騎士團的要職，但英格威卻看得出國家被特權階級所治理，重稅幾乎都是浪費在王族的奢華生活上，貧窮的人民飽受戰亂所害，而自己就成了腐敗王權的守護者……直到魔導士卡路斯率領的叛軍出現，王國在轉眼間被滅了，卡路斯的軍隊對平民完全沒有侵略或暴行，而國家的機能在卡路斯的手腕下馬上得到改善，人民瘋狂地支持這位新的支配者，而完全敗給卡路斯的英格威，決定跟隨他一起創造卡路斯理想中的平等世界……想通後的英格威，終於加入了D.S的行列，從盡頭的通道來到了冰之鬥技場中……

冰之鬥技場
妄執之魔劍士
Paranoid Avenger

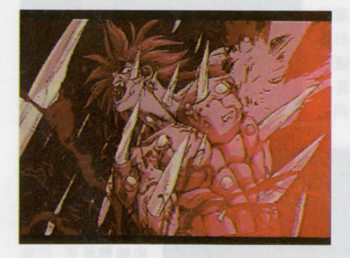
冰獄塔的頂部，是一個有如巨大圓形鬥技場的空間，在平滑的冰地板上，反映了天空上一條巨大的彩虹。至高王這時已在鬥技場的中央，但因為魔戰將軍們始終也是忠於卡路斯的，所以他們決定不參與D.S和至高王的戰鬥，當調配好隊員後，與至高王的戰鬥便會開始，不過他的戰鬥力其實很有限，兩三回合便已經可以取勝。





雖然是敗了給D.S，但至高王仍顯得信心十足，這時天空上突然降下了一條可怕的雷柱，被擊中的至高王，身上的衣服都燒着了。原來使用雷擊的人是雷帝亞述士妮爾，她告訴各人這至高王其實並非卡路斯，其實是前任四天王之一的卡爾（ガイン）。

其實D.S旗下的四天王，是指D.S四百年以來的人生中，給每個時代四名最強手下的一種稱號，這些人有些因年老而死，亦有些是在無數的激戰之中喪命，這時D.S便會從有實力的人之中選出一人來填補位置。就在差不多百年前的時代，當時的四天王是和現在完全不同的四人，最接近普通人的卡拉仍未在這世上誕生，半妖精妮爾還是個少女，連卡路斯亦不過是剛剛被D.S收養，非凡的魔法才能仍未表現出來。在那時代，卡爾是他旗下最強四人之一的魔劍士。當時的四天王並不能稱為是D.S的同伴，只是一班屈服在力量下的人，所以是隨時也有可能想奪去D.S性命的。而這卡



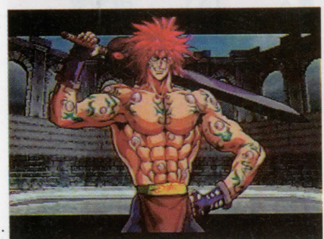


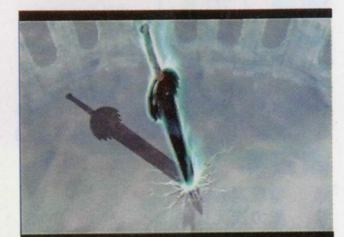
爾就有着異常的執念要奪去D.S支配者的寶座，他的性格極為殘忍，在歷代的四天王中也是特別邪惡的一人。就在這時，D.S在一個會抵消魔力的秘密大陸中身受重傷，正徘徊在生死的邊沿，卡爾看準這機會離開四天王軍，單身前往D.S所在之處，他的目的是要去暗殺D.S，本來以卡爾的魔法劍，要在這時了結D.S亦並非不可能的，但卻敗了給一早察覺到自己的背叛而預先埋伏的卡路斯，當時雖然卡路斯仍是個少年，但就因為制止了卡爾的背叛，加上他的魔法才華受到認定，於是之後便取代了卡爾成為四天王之一。

至於卡爾就因為擺脫不到成為支配者的執念而成為亡靈，最後被D.S們的敵人利用而取得在這世界中的肉體，出現在眾人的面前，卡爾知道事情已經敗露，亦不再隱瞞下去，露出他本來的真面目，妮爾加入隊伍後，便要開始與卡爾的第一回合戰鬥，當戰勝了之後，他會取出一柄黑色的大劍「食魂劍」，就在他揮動這魔劍向眾人放出巨大的刀狀能量波「黑色斷頭台」時，魔神劍！——另一股衝擊波從正面出現，將黑色斷頭台的能量抵消了。出現在眾人眼前的，是曾被操縱成為鬼忍將，為了將妖刀村雨（上期誤譯為村正……）運用自如而獨自前往修行的忍者王卡拉，在他亦加入到隊伍後，與卡爾的第二回合戰鬥便要開始，不過卡爾的攻擊力並未見因為有了食魂劍而大幅提高，當再次打敗他後，這食魂劍掉了在冰面上牢牢插着，而卡爾的靈體則被抽離他現時的身體，由另一個幻影所取代，這正是各人在太陽塔中遇上過的「魔性之影」。

當附上這思念體後，卡爾本來的肉體開始出現急劇變化，質量比原本膨漲了數十倍，變成了







一頭巨大的獸人，這頭有着野狼樣貌的半獸神名叫「狼麒」，他先將卡爾的亡靈用手上魔劍的紅玉吞噬掉，然後便開始向D.S等人襲擊，這一戰在開始前並不能先行回復，所以若有隊員HP偏低便要小心處理，幸好這首領喜歡在戰鬥初期先用封鎖行動的對地魔法，LV足夠的話，他還未正式動手便已經可以幹掉他（在下這時的LV是33）。

狼麒想不到D.S的實力會比之前提高了這麼多，於是便想以封在冰獄塔下方的水龍要脅D.S令他不敢下手，但這時D.S用上在地下迷宮中所得到的力量，「暗黑啊！！闇啊——！！喚起來自負界混沌的禁斷黑炎！！死黑核爆烈地獄！！」在魔力的解放下，倒在冰鬥技場中心的狼麒周圍出現了一個球狀的魔法障壁，接着裏面就噴出了擁有極高熱量的黑色火炎。結界內複數空間的轉移，加上原子重疊而產生的爆炸能量，引起了超高熱的負極火炎，剎那間達到數億度的熱量，將狼麒的肉體以至思念體完全消滅，而那黑色火炎接着更將冰面溶解，向着冰獄塔的下方一直下沈，這時至奧拿起了卡爾之前所用的食魂劍，奇怪自己為何會認識這柄魔劍，而阿信看見至奧這樣子，則似乎又再想起了某些事情……

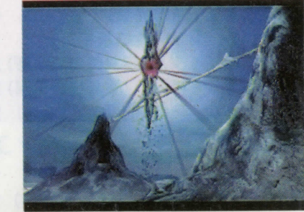
就在這時，呪文的熱力已令冰獄塔不能再支持下去而開始崩塌，那死黑核爆裂地獄的火球，終於也突破了冰獄塔的最低層而進入下方的永久冰河中，被凍結了的土地開始溶解，最後火球進入了被冰封的水龍身體中，水龍得以醒覺，而火球變成的紅色光玉，引來了以太之海中的巨獸將水龍吞下，開始變成了另一形態的水龍，原來被凍結的水龍是智慧、巨獸是失去智慧時的力量，而魔力球則是水龍的生命力——當它們融合為一體時，水龍終於回復他本來的面目了，巨獸對紅光所顯示的反應，似乎就是來自他殘餘的智慧及要回復本來面貌的本能。

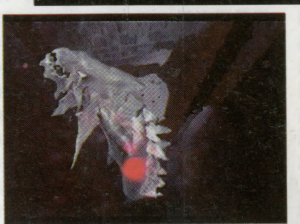






接着，水龍開始螺旋形的上昇，雪原已完全地融解，大地回復了它的本來面貌，就在冰之鬥技場崩塌前，水龍將所有人都送到了天空上的彩虹，跟着便在地平線遠處消失了。





第三章 完

追加資料1
全人物魔法、奧義一覽表

D.S

屬性	奧義名字	消耗MP	形態	範圍	效果
火	ダムド（爆裂）	5	單人	1×1	損傷
火	ディオ（焦熱波）	6	一體2人	3×3	損傷
光	アンセム（鋼雷破彈）	10	一體2人	3×3	損傷
無	レイ・ヴン（黑鳥嵐飛）	10	單人	1×1	浮遊狀態
風	ソドム（等活地獄）	14	一體2人	3×3	損傷
地	ドラシュガン（礫峰槍把）	14	一體2人	3×3	損傷
火	ナパーム・デス（怒龍爆炎獄）	15	單人	1×1	損傷
火	インテリペリ（爆烈燒球）	18	一體3人	敵區域	損傷
火	ヴォン・ファイオ（爆炸劍）	18	一體2人	3×3	損傷
光	スキッドロア（光爆炸烈衝）	18	一體2人	3×3	損傷
風	ディエンティアー（氣裂）	19	一體2人	3×3	損傷
火	ガンズン・ロウ（爆炎障壁）	21	一體2人	3×3	損傷
火	セバルチュラ（獄炎爆烈彈）	21	單人	1×1	損傷
闇	ペノン（爆靈地獄）	21	一體2人	3×3	損傷
地	アシッドドリッカー（廢酸溶解）	25	一體2人	3×3	損傷
火	ヴァウワーウ（武帝焰怒）	25	一體2人	3×3	損傷
光	レイ・ボウ（魔弓閃光矢）	25	一體2人	3×3	損傷
火	ヘリオン（爆炎波動）	28	一體3人	敵區域	損傷
火	マーシャル・ロウ（爆流渦炎陣）	28	一體2人	3×3	損傷
火	エグ・ゾーダス（琰焦熱地獄）	32	一體4人	敵區域	損傷
闇	ベノン2（爆靈地獄2）	33	一體2人	3×3	損傷
無	輸魂術	120	單人	術者本人	回復聖玉MP

卡拉（ガラ）

屬性	奧義名字	消耗MP	形態	範圍	效果
風	忍法七身分身	5	單人	術者本人	加速
無	慶雲鬼忍劍	10	單人	3×3	損傷
無	超・轟天雷忍劍	14	單人	3×3	損傷
地	スグゾゼストライク	16	單人	1×1	損傷
地	スカッドボンバー	13	單人	1×1	損傷
無	魔神劍	13	單人	1×1	損傷
無	真・魔神劍	14	單人	1×1	損傷
無	魔神閃光斷	18	單人	1×1	損傷

亞比奇魯（アビゲイル）

無	レイ・ヴン(黑鳥嵐飛)	10	單人	1×1	浮遊狀態
無	アスプ(退魔)	12	單人	敵區域	破壞不死物
無	アビゲイルホーマー	12	單人	1×1	消去敵人
地	盲死荊棘獄	24	一體4人	敵區域	損傷
無	冥導穴	15	單人	1×1	出現不死物消去區域
闇	トール(赤斬光波)	19	一體3人	敵區域	損傷
地	ヘレティカ(地縛根手)	19	一體3人	敵區域	損傷
地	ズオサイダル(腐灰閃潰燼解瘡)	21	一體3人	敵區域	損傷
闇	ギラン・イーラ(重轟場暗黑洞)	22	一體3人	敵區域	損傷
闇	フォ・ビ・ドゥーン(封獄死靈砲)	25	一體4人	敵區域	損傷

亞述士妮爾（アーシェス・ネイ）

無	レイ・ヴン(黑鳥嵐飛)	10	單人	1×1	浮遊狀態
無	デフ・レイバー(滅極渦雷球)	12	單人	雙方區域	干擾狀態
無	龍擊羅刹斬	13	單人	1×1	損傷
風	ソドム(等活地獄)	14	一體2人	3×3	損傷
無	超彈道雷擊劍	14	單人	3×3	損傷
無	劍王月風嵐舞	16	單人	敵區域	損傷
風	霸皇劍雷擊鷲爪斬	16	單人	1×1	損傷
風	バルヴォルト(雷擊)	16	一體3人	敵區域	損傷
風	ライオット(雷電怒濤)	18	一體3人	敵區域	損傷
風	雷神王彗星斬	18	單人	1×1	損傷
風	ディエンティアー(氣裂)	19	一體2人	3×3	損傷
風	ギルバルト(靈擊靈電襲)	20	一體3人	敵區域	損傷
風	テスラ(轟雷)	22	一體4人	敵區域	損傷

卡路斯（カル＝ス）

水	タンカード(烈冰破彈)	7	一體2人	3×3	損傷
無	ダンジグ(妖冰楯)	10	單人	1×1	魔法反彈
水	サナトス(冰羅封滅獄)	15	一體2人	3×3	損傷
水	ワイアーンディ(雪狼轟咆霸)	19	一體3人	敵區域	損傷
水	アクシーズ(帝王水龍瀑)	21	一體3人	敵區域	損傷
水	ビスカヤー(極零烈凍波)	21	一體2人	3×3	損傷
水	テスタメント(絶對零凍破)	24	一體4人	敵區域	損傷

威爾（ヴァイ）

無	增長天金鋼擊	7	一體2人	3×3	損傷
火	ディオ(焦熱波)	6	一體2人	3×3	損傷
無	士魂極真鬥技	10	單人	1×1	損傷
火	ヴォン・ファイオ(爆炸劍)	18	一體2人	3×3	損傷
無	毘琉流衝天擊	19	單人	1×1	損傷
火	ヴァウワーウ(武帝焔怒)	25	一體2人	3×3	損傷

約書亞（ヨシュア）

無	蝶舞阿修羅斬	5	單人	1×1	損傷
無	阿修羅天空斬	10	單人	1×1	損傷
光	アンセム(鋼雷破彈)	10	一體2人	3×3	損傷
無	毘盧舍那閃空斬	15	連續3人	1×1	損傷
光	スキッドロア(光爆炸烈衝)	18	一體2人	3×3	損傷
光	レイ・ボウ(魔弓閃光矢)	25	一體2人	3×3	損傷

約魯古（ヨルグ）

無	伐折羅黑狼劍	4	單人	1×1	損傷
水	タンカード(烈冰破彈)	7	一體2人	3×3	損傷
無	伐折羅天狼裂牙	8	單人	1×1	損傷
無	群狼骨殺法	19	連續3人	1×1	損傷
水	サナトス(冰羅封滅獄)	15	一體2人	3×3	損傷
水	ビスカヤー(極零烈凍波)	21	一體2人	3×3	損傷

阿信（シェン）

無	不動冥王劍	4	單人	3×3	損傷＋昏迷
無	虛空劍	5	單人	3×3	損傷＋昏迷
無	冥王斷空劍	10	單人	3×3	損傷＋昏迷

安格斯（アンガス）

無	持國天徹甲斷	6	單人	1×1	損傷＋彈開
無	持國天旋槍彈	13	連續2人	1×1	損傷＋彈開
無	持國天超鋼貫破	19	連續3人	1×1	損傷＋彈開

嘉兒（カイ）

無	妖擊百裂斬	8	單人	1×1	損傷＋攻擊力降低
無	虎咆爪裂斬	10	單人	1×1	損傷＋昏迷
無	攻殼鬼動劍	11	單人	1×1	損傷＋睡眠
無	超攻殺殲術劍	14	單人	1×1	損傷＋即死

阿詩（シーン）

無	呪符・軟甲酸霧	2	單人	3×3	敵物理防禦降低
無	呪符・班蛇吐毒	5	單人	3×3	毒
無	呪符・幻光誘夢	7	單人	3×3	睡眠
無	呪符・式蜂騷舞	9	單人	3×3	干擾
無	呪符・爆炸衝波	11	單人	3×3	昏迷
無	呪符・胡蝶亂舞	12	單人	3×3	迷惑

達爾（ダイ）

闇	吸血破壞光線	9	單人	1×1	損傷
闇	ドメイン(超最強吸血破壞砲)	9	單人	1×1	HP吸收
闇	獸操穴	10	單人	1×1	出現獸類消去區域
闇	大回轉吸血破壞光線	10	單人	3×3	損傷
闇	大回転エビ投げ光線	12	單人	敵區域	損傷
闇	メガ・ドメイン	12	一體2人	1×1	HP吸收
闇	ギガ・ドメイン	16	連續3人	1×1	HP及MP吸收

布蘭特（ブラド）

無	烈壞怒號擊滅破	9	單人	1×1	損傷＋彈開
無	火龍砲擊突擊波	13	單人	1×1	損傷＋彈開
無	ブレード・ホイール	16	單人	1×1	損傷＋彈開

波魯（ボル）

無	カゲヌイ	4	單人	1×1	停止
無	影渡り	7	單人	術者本人	瞬間轉移
無	影道冥王斬	11	單人	1×1	損傷
無	乱れカゲヌイ	11	單人	3×3	停止
無	影道疾風斬	13	單人	1×1	損傷

西古斯（サイクス）

無	物理次元斷層	1	單人	3×3	物理防盾
無	魔力次元斷層	5	一體2人	3×3	魔法防盾
無	星芒空牙破	5	單人	3×3	損傷
無	空間跳躍	6	單人	1×1	瞬間轉移
無	大殺界次空烈斷	10	單人	3×3	損傷
無	時空反轉連結	14	一體3人	3×3	魔法反彈
無	歪空間固定	11	單人	不規則3×3	產生障礙物
無	轉移自在陣	16	一體2人	己方區域	瞬間轉移

英格威（イングヴェイ）

無	光速劍	3	單人	3×3	損傷
無	夜攘帝王劍	5	單人	3×3	損傷
無	震空霸王劍	9	單人	3×3	損傷
無	超・震空裂破	11	單人	3×3	損傷

馬卡班爾（マカパイン）

無	妖斬億裂羅絲	9	單人	3×3	損傷＋即死
無	妖斬無限破裁羅絲	11	單人	敵區域	損傷＋即死
無	羅絲千方陣	8	單人	1×1	損傷＋即死

修娜（シェラ）

無	瘴氣之沼	3	單人	1×1	產生毒區域
無	風纏う隼の詩	5	單人	1×1	加速
無	睡魔之茂密	5	單人	1×1	產生睡眠區域
無	吸精之寄生木	7	單人	1×1	產生降攻擊力區域
無	憤怒之森林	9	單人	1×1	產生損傷區域
無	幻妖斬閃空花吹雪	9	單人	3×3	損傷＋迷惑
無	剛力招來之詩	9	單人	1×1	攻擊力上昇
無	ざわめく妖樹	11	單人	1×1	產生干擾區域
無	天翔戀詩	12	單人	1×1	浮遊
無	緊縛之蔦	13	單人	1×1	產生停止區域
無	蟲惑之泉	14	單人	1×1	產生迷惑區域

班索尼（バ・ソリー）

無	剛力斥力蠶蛆	4	單人	1×1	損傷＋毒
無	死壞食腕溶蟲	7	單人	3×3	損傷＋毒
無	溶解唾液吐瀉	7	單人	1×1	敵物理防禦降低
無	魔鬼血蟲	13	單人	敵區域	損傷＋毒
無	蟲毒穴	10	單人	1×1	產生昆蟲消去區域
無	愛國富士山落	12	單人	1×1	損傷

伊達（イダ）

水	雙天曲輪扇	8	單人	1×1	損傷
地	碎塵激震睨王	11	單人	不規則3×3	地召喚神
地	神踏踏	15	一體3人	敵區域	昏迷
風	轟天電滅皇帝	13	單人	不規則3×3	風召喚神
闇	壞爛黑死大后	14	單人	不規則3×3	闇召喚神
水	放天流影輪舞	17	連續3人	1×1	損傷
火	爆流殲熱王子	15	單人	不規則3×3	火召喚神
水	擊砲冷凍公女	17	單人	不規則3×3	水召喚神

撒古（ザック）

無	ワルダードライバー	4	單人	3×3	損傷
無	ワルダー分身	5	單人	術者本人	加速
無	メテオ・ドライバー	7	單人	3×3	損傷
無	ケイジングプリズナ	11	單人	3×3	損傷

羅斯（ロス）

無	重力反轉	6	單人	1×1	浮遊
無	ブービートラップ	7	單人	1×1	產生損傷陷阱
無	超電磁ツイスター	11	單人	1×1	產生停止陷阱
無	帯磁ビルドアップ	13	單人	1×1	產生磁石
無	超重力子彈	17	一體2人	1×1	產生黑洞

至奧（ジオン）

無	白骨之虐殺者	6	單人	1×1	損傷＋HP吸收
無	黑之斷頭台	11	單人	1×1	損傷＋HP吸收
無	十文字斷頭台	13	單人	1×1	損傷＋HP吸收
無	混沌之處刑者	14	單人	1×1	損傷＋HP及MP吸收＋降攻擊力

阿倫（ラン）

無	爆裂一文字斬	4	單人	1×1	損傷
無	飛翔V字斬	6	單人	1×1	損傷
無	烈風聖劍突	14	連續2人	1×1	損傷
無	ウイニングW（勝利W）	20	連續3人	1×1	損傷

尤歌（ヨーコ）

無	癒しの指（治療之指）	2	——	1×1	HP回復（小）
無	浄めの瞬き（潔淨之瞬間）	3	——	1×1	解毒
無	聖護幕	7	——	己方區域	物理防盾
無	輝きの御手（光輝之手）	8	——	1×1	HP回復（大）
無	祝福	9	——	1×1	加速＋攻擊力提高
無	月光の祈り（月光之祈禱）	10	——	1×1	MP回復
無	激励の舞踏（激勵之舞步）	12	——	1×1	回復攻擊力
無	霸邪靈陣	12	——	己方區域	魔法防盾
無	愛の張り手（愛之推手）	15	——	1×1	解除迷惑
無	金色の癒し手（金色的治療之手）	15	——	1×1	復活
無	鎮静の眼差し（鎮靜之眼神）	15	——	1×1	干擾回復
無	神氣防壁	15	——	己方區域	精神防盾
無	目覚めの囁き（醒覺之低語）	3	——	己方區域	回復不和、昏迷、睡眠
無	白銀の癒し手（白銀的治療之手）	16	——	1×1	HP全回復
無	退魔	17	——	敵方區域	不死物消去
無	女神の口づけ（女神之吻）	17	——	己方區域	全不良狀態回復
無	大地之淨波	18	——	己方區域	全區域狀態初期化
無	女神之大天秤	19	——	雙方區域	人物狀態初期化
無	乙女之抱擁	32	——	己方區域	HP回復（大）
無	聖母之抱擁	64	——	己方區域	HP全回復
無	真銀之殉教者	100	——	己方區域	MP 0復活＋HP全回復

追加資料2
合成奧義一覽表

F.F.F
人物：嘉兒、修娜、阿詩
屬性：無
消耗MP：19
形態：連續3人
範圍：1×1
效果：損傷＋迷惑

インヴァリュートD
人物：嘉兒、阿倫、約書亞
屬性：無
消耗MP：21
形態：一體3人
範圍：敵區域
效果：損傷＋不規則效果

スプラッターハウス
人物：班索尼、達爾、亞比奇魯
屬性：無
消耗MP：24
形態：連續3人
範圍：1×1
效果：損傷＋睡眠

影流奧義　風
人物：至奧、阿信
屬性：無
消耗MP：18
形態：連續2人
範圍：1×1
效果：損傷

爆炸劍2
人物：嘉兒、威爾
屬性：火
消耗MP：13
形態：一體2人
範圍：敵區域
效果：損傷

ダブル・ギタリズ
人物：嘉兒、阿倫
屬性：無
消耗MP：13
形態：連續2人
範圍：1×1
效果：損傷

真空百裂斬
人物：嘉兒、約書亞
屬性：無
消耗MP：15
形態：連續2人
範圍：1×1
效果：損傷

呪符火炎鞭
人物：阿倫、阿詩
屬性：火
消耗MP：17
形態：一體2人
範圍：3×3
效果：損傷

ソニックネイル
人物：修娜、英格威
屬性：無
消耗MP：17
形態：連續2人
範圍：1×1
效果：損傷＋攻擊力降低

格技連殺法
人物：撒古、約魯古
屬性：無
消耗MP：15
形態：連續2人
範圍：1×1
效果：損傷

不死身攻擊
人物：班索尼、達爾
屬性：無
消耗MP：13
形態：連續2人
範圍：1×1
效果：損傷＋不規則效果

ロケットドライバー
人物：撒古、布蘭特
屬性：地
消耗MP：14
形態：一體2人
範圍：敵區域
效果：損傷

斥力鋼絲亂波
人物：馬卡班爾、羅斯
屬性：無
消耗MP：14
形態：一體2人
範圍：敵區域
效果：損傷

冥王影之太刀
人物：波魯、阿信
屬性：無
消耗MP：17
形態：連續2人
範圍：1×1
效果：損傷

パラサイトホール
人物：西古斯、班索尼
屬性：地
消耗MP：15
形態：一體2人
範圍：1×1
效果：產生黑洞

魔獸操水晶
人物：嘉兒、伊達
屬性：無
消耗MP：19
形態：一體2人
範圍：3×3
效果：損傷

トリプルソード
人物：至奧、阿倫、英格威
屬性：無
消耗MP：18
形態：連續3人
範圍：1×1
效果：損傷

重力加速雙斬波
人物：班索尼、羅斯、布蘭特
屬性：地
消耗MP：19
形態：連續3人
範圍：1×1
效果：損傷

デス・シンフォニー
人物：馬卡班爾、撒古、修娜
屬性：水
消耗MP：23
形態：一體3人
範圍：敵區域
效果：損傷＋迷惑

亞空葬滅陣
人物：波魯、伊達、西古斯
屬性：無
消耗MP：23
形態：一體3人
範圍：敵區域
效果：損傷

鬼道三傑陣
人物：達爾、嘉兒、阿詩
屬性：無
消耗MP：25
形態：連續3人
範圍：1×1
效果：損傷

サムライストリーム
人物：約魯古、威爾、約書亞
屬性：無
消耗MP：18
形態：連續3人
範圍：1×1
效果：損傷



千夜子之覺醒、完美結局篇！

第二十三章——羅馬尼亞的城壁

ARC THE LAD II

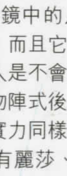
文：天草四郎 時貞

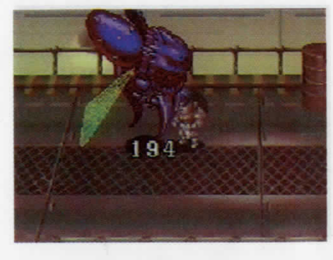
首先要告訴大家，各位是否曾於巴巴拉杜（バルバラート）的泰基洞穴（テュケの洞窟）中看過有一隻龍在一位魔法師的身旁呢？其實這一條龍就是死神龍要找的龍——伊魯古（エルヴィック），各位記得要回東面阿路蒂亞的阿路蒂亞橋（アルディア橋）找回委托者死神龍啊！眾人一回到位於羅馬尼亞（ロマリア）的古蘇鐵之町（クズ鐵の町），一進內就有一班羅馬尼亞的侍衛「迎接」，他們一看到艾古當然是十分緊張，立即化成怪物向眾人攻擊，牠們是一班十分容易應付的嘍囉，兩三下子就能夠將牠們打敗了；眾人由於並不知道於羅馬尼亞內有沒有埋伏或準備，那唯有在古蘇鐵之町內查探一下；走到町中的酒吧前，修似乎回憶起以往的一段舊事，杜修看到，便立刻上前安慰，艾古問是否關於利支達斯組織的事，杜修解釋是因為於酒場之內就是利支達斯組織的秘密出入口，然後他就向艾古好好地解釋一番，不久，有另一些羅馬尼亞的侍衛來到了，然後，第二場戰鬥亦立即開始，牠們的實力，都只是與早前的侍衛一樣，所以並沒有特別難的地方要注意；在戰鬥完畢，眾人亦繼續尋找線索；一進入了酒吧之內，就看見了一個外表十分像泰健（ダニー）的人，修便上前看看（人物一定要是修），當修走到泰健前，原來他真的是很久沒見的泰健，於是修便向眾人介紹，泰健一看見艾古，便問他們來這裏的目的是否擊破羅馬尼亞的，若是的話，他能夠助大家一把的，杜修問利支達斯組織不是被毀滅了嗎？於是泰健便叫大家跟着他，眾人跟着他走到已前的秘密通道，在內裏看到了一大班利支達斯組織的成員，原來泰健在康服後一直在招兵買馬，這麼，艾古又添上了一班生力軍了；於渣魯伯特的房間中，有一名侍衛向他說出艾古與利支達斯組織已經接觸過的事，渣魯伯特似乎已早有準備，並且向那一名侍衛下令預備一切；於利支達斯組織的總部，有一名成員說上一次潛入羅馬尼亞的方法其實十分好，而其他的人亦認為主意不錯，於是亦決定使用上次的方法，找一些人來引開敵方的注意，然後其他的人就在那時找機會進入羅馬尼亞，不久，有一名成員跑了進來，他說羅馬尼亞兵已經來到了，然後他就被一名侍衛兵殺了，此時杜修便叫泰健帶其他的成員離開，然後大家便約定在羅馬尼亞凡隊道口處集合，泰健亦帶其他的成員由作戰室的隱閉道路中離開，艾古等人亦阻着門口，不讓他們追到泰健等人；在戰鬥完畢，艾古亦與泰健匯合；在離開時，杜修將入口的手扳制弄毀，大概是不希望再有人進入利支達斯組織總部吧！到達了羅馬尼亞隧道（ロマリアトンネル），杜修叫泰健等人先在城壁等候，待差不多的時候，便爬進城中，艾古在這時亦為守衛兵的戰鬥而準備；這一場戰鬥目的是要堅持到十個回合便算成功，筆者提議各位有浪漫石（ロマンシングストーン）的朋友，可以裝備給希姆蘇（ヘモジー），而且不停的使出特殊能力卓卡拉之爆擊（チョンガラの爆擊），這是會對戰鬥有十分大的幫助，還有在以後的戰鬥，都可以好好的利用這一個方法（筆者按：除非你有浪漫石或者冇用上集SAVE導至冇希姆蘇做同伴啦！）；在十個回合之後，泰健亦已經與其他人潛入了羅馬尼亞的城牆；此刻渣魯伯特亦知道了艾古等人正向城壁出發，而他向手下說且讓艾古進入，他有另一個對付艾古的方法。當艾古進入了羅馬尼亞的城壁處，就有一些怪物阻止，而敵人的實力都十分之強，其中以兩隻飛甲蟲尤為厲害，所以人物的選擇都要十分小心；當攻至城壁的頂端，鏡頭一轉便去到羅馬尼亞國王的大廳，國王知道了艾古等人已經通過了城壁，便責備渣魯伯特，而且希望他不要再失敗；國王回到了一所房間，向着一塊鏡子說明一切，鏡中的人向國王說不要向渣魯伯特將軍動怒，而且它希望國王不要忘記，羅馬尼亞城出名是一個難攻不入之城，艾古等人是不會那麼容易就能進入到羅馬尼亞城中的。回說艾古那邊，在選擇好人物陣式後，便開始攻入城內的計劃，行了不久，會有一些怪物出現，牠們的實力同樣不可說笑，所以最佳的陣形中，就是有麗莎、珊蒂或艾洛克等有回復魔法的人，而且還要有一定的攻擊力，若有希姆蘇作攻擊當然是最好啦！在到達了最上方時，會有一班守城牆的守衛，當打倒了他們後，前方的城牆亦隨即關掉了，但這時泰健出現在右方的一間屋前，並且叫眾人進入屋內才說，於是艾古等人便隨他進入屋中，原來這



製造商：SCE
發售日：發售中
售價：5800日圓
記憶：2 BLOCK
容量：CD-ROM

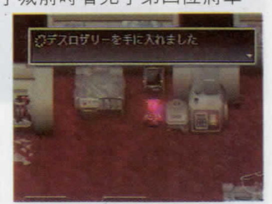








裏是利支達斯組織佔據了的大本營，泰健説城中一些防御壁阻隔着，而防御壁一共有五道，若要開啟所有的防御壁，必須在街中尋找出五個手扳制才可，於是眾人在這裏的二樓休息了一會，便繼續走到街上找尋那一些手扳制，除了可以找得到手扳制之外，還可以在一些寶箱中取得ガーネット、デスロザリー、いい爆彈、ちからの實、スタッフオブフォース、ダークカード、パロの實、クラヴィスの本+4、強力果物、タワーガード及クレイジーフェイス；在其中的一間屋內，是有一名利支達斯的成員站在樓梯下的，只要不斷與他談話，就可以令他離開了；而另一處，在屋前是有數名守衛圍着一位利支達斯成員的，只要順序（由左至右或右至左）和他們談話，他們就會向你攻擊，戰勝了他們後，就可以進入屋內；當眾人開啟了所有的門，進入了城前時看見了第四位將軍——渣魯伯特，他派出一些怪物應付艾古等人，在經過一輪戰鬥後，渣魯伯特見對方人多勢眾，便轉身逃入城中；不消一會，艾古等人感到地面震得十分厲害，原來羅馬尼亞城正在昇上高空，良久，城已停在空中，於是艾古便叫大家回到SILVER NOA。



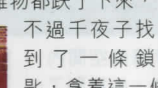
第二十四章——千夜子的覺醒！

當回到了羅馬尼亞機場（ロマリア空港），卓卡拉正等待着眾人，此時艾古説要上SILVER NOA作最後的決戰，但各位還是去鍛練一下，作好準備吧！所以請各位選擇等一下（いや、ちょっと待って），然後選擇到其他的國家（他の國に用がある），若各位一旦經過羅馬尼亞，卓卡拉都會問：「是否進入羅馬尼亞城？」各位便必須選擇いいえ，否則一進入了羅馬尼亞城便不可再走出來。首先眾人回到古拉利亞島（クレニア島），各位不知是否記得在時之森處找千夜子作為同伴的事呢？現在所説的就是遊戲的重心——取得千夜子的「覺醒」能力了；首先，各位一定要符合某一些條件才可以得到這一種能力，（一）有使用上一集的SAVE，而上一集的SAVE又取得千夜子；（二）四將軍之頭三位要被打倒（即是在這一個時候應該可以取得了）；若各位能夠完全符合以上的條的話，便可以進入時之森之內了；一進入了時之森內，千夜子十分高興地四處走，説可以回家玩，此時國基向莎莉亞説這是一個十分奇怪的森林，因為這處藏有一個不可思議的結界，但眾人唯有跟着千夜子進入杜古古之村（トコ⼝の村），若各位忘記了甚樣進入杜古古之村，現在就再教大家一次吧！當跟着千夜子往上方走之後，便再往下方走，然後再往右方、右方、左方、左方、上方、上方，就可以進入到杜古古之村了；回到了千夜子的家中，便上床休息；到了第二天的早上，眾人便需要回到墓地一趟，方法就是在村中主的下方離開，然後往右方、下方、下方、左方、左方、上方、上方，就可以進入到墓地中（有一點要留意的就是進入墓地時一定要是早上，亦即是一定要在杜古古之村休息一趟）；進入了墓地的範圍，便走到千夜子母親的墓後方看看，眾人便找到了一封遺書，於是國基便試看看，他説這是一些古代的文字，但是誰人留下的就不得而知了，國基不太明白地説出大概文字的意思：「古之記憶……力……時之環……」但這時四訖跑的千夜子走上前一看，便説知道文字上所記戴的：「我將古之記憶及闇之力



——阿古羅・伊魯偉斯（アクラ・エルヴァス）封印在一個不歸的時之環。」國基：「接下來的我一點也不懂了，千夜子繼續吧。」千夜子：「クルクルプリン是甚麼味呢？就是一個可愛小孩的味道了！而ムチムチプリン是甚麼味呢？就是一個美麗姐姐的味道了！問題來了，那麼クネクネブリン是甚麼味呢？」杜修：「原來是一些小孩子説的話。」國基：「クネクネブリン？」麗莎：「國基知道這是甚麼嗎？」國基：「クネクネブリン是我很喜歡的！」杜修：「那究竟是甚麼？」國基：「這一些事不可太早向小孩子説的。」杜修：「我們並不是小孩啊！」國基：「和我相比就還是！」珊蒂：「你們兩人不要這樣吧！」波哥：「為甚麼會有這一些字呢？」千夜子：「因為這一些字都是我寫上去的。」波哥：「那クネクネブリン是甚麼呢？」千夜子：「這一個謎是否很深呢？」艾洛克：「是啊！」千夜子：「我大個了一定要成為クネクネブリン！」回到了杜古古之村，千夜子十分開心地走進家中，父親見到了千夜子，便問她為甚麼那樣高興？但她四處打量，於是父親便問她在找甚麼，她説要找兆伯（シルバ），帶他出去散步，於是千夜子四處找那一個「兆伯」，在村中找尋不到甚麼，唯有回千夜子的家，父親問她找到了兆伯嗎？她説沒有找到，於是千夜子往左方的屋中，找到了一隻黑貓的毛公仔，調查一下後，所有的雜物都跌了下來，不過千夜子找到了一條鎖匙，拿着這一條鎖匙，能夠開啟屋內上方的門，走出去看看，看到了一個兆伯的墓，而墓上還刻了是千夜子立下這墓碑的，千夜子想，她為甚麼記不起兆伯死了的事，千夜子唯有回到家中，父親便問她找到了甚麼嗎？麗莎問她兆伯是否一隻動物？不若她助千夜子一同找尋吧，千夜説兆伯是一隻她飼養的狼，然後便説要出去玩，艾洛克便問千夜子的父親究竟發生了甚麼的事，父親説千夜子的記憶及感情是給封印了的，他説是因為希望將千夜子的苦痛記憶忘掉，其中的原因是因為千夜子並不是人類的關係，艾洛克聽罷了便走出屋中，找回千夜子，行了不久，千夜子向艾洛克説兆伯是被人殺害的，之後她就暈倒了，就在這時，父親亦走了出來，但同時亦有一些村民







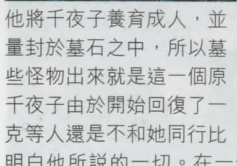




走出來，並且化成一些史萊姆，麗莎便立即叫千夜子的父親將千夜子抱回家中，這時亦有多幾名村民化成怪物走出來，於是艾洛克便與麗莎準備戰鬥，在戰鬥到了一段時候，大家都感到怪物有人的氣息，麗莎說這應該是有一種幻覺迷惑了他們，眾人唯有先往下方走，不與那一些怪物戰鬥，但記着千萬不要將所有的怪物殺掉，各位只需不停的往下走，在走到了下方，原來是有一條往左方的路，於是艾洛克等人便再向左方逃走，在往左方走時會找到一個寶箱，內有魔力之葉，取到了之後便繼續往左下方走，這是應該找到了墓場的出口，眾人便立即走出去。當走了出去時，眾人到達了墓地，這裏原來是有通道往村中的，國基還感到在千夜子母親墳墓處散發出一些奇怪的氣息，於是艾洛克等人便立上前看看，走了不久，每一個墓中都有一隻喪屍走出來於是艾洛克等人便立即迎戰，當把所有的喪屍打倒，眾人便走向墓前攻擊，將墓碑擊毀；將奇怪的氣息毀了，眾人便立即回千夜子的家，看看千夜子有沒有大礙；在屋前，艾古便說要千夜子的父親解釋一下這一連串的怪事，然後便進入屋中。在屋內，千夜子的父親說千夜子已沒有大礙，於是艾洛克問那一種墓碑是否只得一座，父親說不錯，而千夜子並不是他的女兒，亦不是人類，她只不過是他死去了的女兒的替身，以前他的確是有一位妻子及女兒的，但由於在他的故鄉時遇到怪物的襲擊，以至失去了他的妻子及女兒，所以他將女兒的記憶都刻於一顆記憶石上，但是一名魔族的女兒和他的女兒竟轉換了身份，所以千夜子實則並不是人類但同樣有人類的「心」，他將千夜子養育成人，並將她體內的闇黑力量封於墓石之中，所以墓碑中能夠吸引到一些怪物出來就是這一個原因，還有的就是說千夜子由於開始回復了一些記憶，所以艾洛克等人還是不和她同行比較好，希望各位能明白他所說的一切。在一個黑暗的空間內，千夜子在這處徘徊，行了一會，她找到了一個人正蹲在地上哭，千夜子問他是否很痛，而且是否迷了路？那一人說希望千夜子帶他離開，於是千夜子說一同尋找出路，突然，那一個人消失了。在墓地，千夜子母親的墓碑走了一個人出來，她說這就是她復仇的時候了！第二朝早上，艾洛克便離開杜古古之村，但走到時之森時，千夜說要一同去冒險，艾洛克拿她沒法，便和她一起同行，走出了時之森，艾洛克再次走進時之森內，這裏的結界沒有了，但當到了杜古古之村，四處都化成一遍荒野，千夜子立刻飛奔到家中，但父親亦不見了，那千夜子便走出屋中尋找，在門口找到了那一名見過的女子，於是千夜子便追着她，艾洛克看見了，便想上前看過究竟，但突然有一班喪屍走了出來，那他唯有準備迎戰；在教堂，那一名女











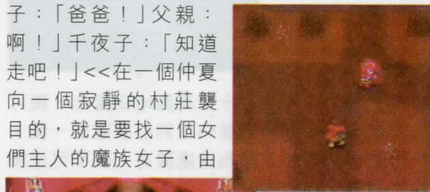








子問千夜子對於這一條村被毀滅有着甚麼的感覺，千夜子回答，並不知道她在說甚麼，於是千夜子便介紹自己，而那一名女子便說自己的名字叫阿古羅，是魔王史捷古（セゼク）的女兒——魔人阿古羅（アクラ），她介紹了之後，便變了一隻動物的屍體出來，這一隻就是千夜子曾四處尋找的寵物——兆伯了，千夜子十分傷心，她說對不起兆伯，而且阿古羅似乎想喚回千夜子的記憶似的，此時千夜子只顧跪在地上哭；回說艾洛克那處，他們正與那一班喪屍糾纏着，而牠們的實力亦不若，所以各人還是盡全力一戰比較好，戰鬥完畢，艾洛克便立即向教會走去；進入了教會，麗莎問千夜子是否無恙，國基一見到阿古羅，便知道她就是魔族的人，國基奇怪她應該是被封印在墓石中的，阿古羅說應該感謝他們，因為是艾洛克等人才令到她得以釋放，說罷後她就消失了。在一個黑暗的地方，千夜子正與兆伯一起，千夜子聽到了在前方有一些說話的聲音，於是便帶着兆伯往前走，在走到了上方，有一個人正向千夜子的父親說：「不知道千夜子躲在那裏呢？」父親：「不知道啊！她應該去了玩耍吧！」那一人：「那一班人又來了村內襲擊，又有人死了！」父親：「千夜子是我的女兒啊！她只是一個普通人。」那人：「你在隱瞞些甚麼！她並不是普通的女子，普通的人能夠預測天氣、與動物談話嗎？」父親：「我的女兒只是感覺到吧，我不想再一次失去她！」千夜子：「爸爸！」父親：「千夜子，快逃啊！」千夜子：「知道了！爸爸；兆伯，走吧！」<<在一個仲夏的夜晚，一班怪物向一個寂靜的村莊襲擊，怪物們來到的目的，就是要找一個女子，一位本來是牠們主人的魔族女子，由於村民的作戰經驗少，所以有近半的村民被殺，若村民不將這一個女子交出，怪物便會繼續殺村民，怪物並且將村民包圍着，村民若要繼續生存，就必須將那女子交出，生存下來村民都感到了一種恐怖，因為這全都是那一個有不可思議的女子帶來了這次的不幸。村民：「是她了……魔族的女子……」「是她呼召了她的同伴來到這裏的。」「是她累死了我們啊！」「捉住她吧！」「是啊！」「不要讓她逃啊！」阿古羅：「當妳走到十分累的時候，便被村民捉了，村民的斧頭劈下時，兆伯以身體代替了妳而遭犧牲。>>麗莎：「千夜子！妳沒事吧！」千夜子：「當時兆伯死了！」阿古羅：「而妳的力量亦同時釋放了。」千夜子：「當時我的身體亦漸漸有一種力量出現，一種夾集着悲哀、傷心、不安、憎恨和憤怒的力量，這一種力量同時亦到了釋放！」阿古羅：「村內一瞬間被一些光包圍，村民及怪物都無一幸免。」千夜子：「而我只懂哭，在一條無人的村中哭；父親、兆伯及村民都變成了死體。」阿古羅：「就是了，妳是生於魔族的，所有人都是妳殺害！」千夜子：「不！千夜子



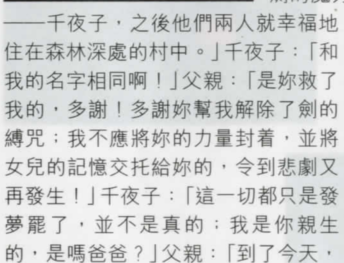


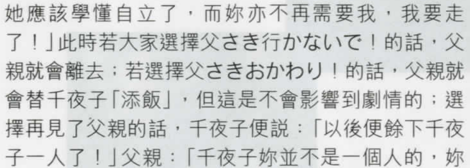


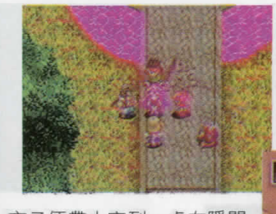
是人類！這一切都是妳造出來的幻像！是不是啊父親！」父親：「對不起呀，要妳一直受苦，但一切都完了……千夜子！」千夜子：「這都是妳造出來的幻像！」阿古羅：「不是我製造出來的幻像！這一條村莊都是妳毀滅的，當妳的力量回復了，便利用死人的靈魂及史萊姆再加上幻像製造出這一條村莊；而妳自己將記憶及力量封印了。」千夜子：「消失吧！」然後，千夜子便釋放了一種可怕的力量。



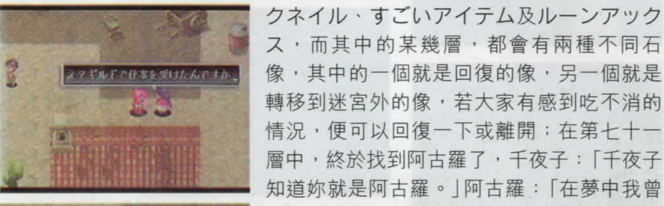
在千夜子在床上醒來了，千夜子走向父親前說：「爸爸，我發了一個得意的夢啊！」父親：「醒來了吧？」千夜子：「千夜子發了一個可怕的夢，有一個生有翅膀的女子欺負我。」父親：「我弄了一些漢堡扒，一齊吃吧！」千夜子：「漢堡扒是千夜子的最愛食品啊！」父親：「不夠的話可以添吃的。」「還要嗎？」千夜子：「好啊！」父親：「以前，有一個劍士，他有一位妻子及女兒；」千夜子：「那一個女子會和我做朋友嗎？」父親：「他們在村中幸福地生活，但於那時正有一場戰爭發生，他被派到了前線，被迫與家人離別；戰爭完畢後，當他回到了村莊，村中都被焚毀了，而且地上遍佈死屍，這還可能是人與人之間的鬥爭，村的人還被怪物進攻，將所有人殺了，他質疑自己身為一個劍士，為何不能保護到自己心愛的人，他咀咒自己的命運，他對怪物都十分憎恨，希望擁有一些力量，於是他就得到了一柄魔劍，一把人類憎恨的劍，他利用這一把劍殺了數百計的怪物，但可惜這力量令人喪失意志，令到他的心裏只有憎恨，這一種快感開始被支配了，於這一個時候他在一個黑暗的迷宮中，他見到一個城主座在一個寶座上，旁邊亦有一個哭着的魔族女孩，由於看到了那一個小女孩，令他想到死去了的女兒，魔劍的魔力終被釋放，而魔族女子的名就叫做——千夜子，之後他們兩人就幸福地住在森林深處的村中。」千夜子：「和我的名字相同啊！」父親：「是妳救了我的，多謝！多謝妳幫我解除了劍的縛咒；我不應將妳的力量封着，並將女兒的記憶交托給妳的，令到悲劇又再發生！」千夜子：「這一切都只是發夢罷了，並不是真的；我是你親生的，是嗎爸爸？」父親：「到了今天，她應該學懂自立了，而妳亦不再需要我，我要走了！」此時若大家選擇父さま行かないで！的話，父親就會離去；若選擇父さまおかわり！的話，父親就會替千夜子「添飯」，但這是不會影響到劇情的；選擇再見了父親的話，千夜子便說：「以後便餘下千夜子一人了！」父親：「千夜子妳並不是一個人的，妳還有一班好的朋友伴着妳，而且他們正在等着妳啊！妳應該是時候去回復妳以往的記憶了，追尋阿古羅的足跡吧！她應該是住在一個遺跡中，就是那一個我們初相識的遺跡，去找她出來吧！」千夜子：「不要離開我啊！父親！」在其中一條村落中，千夜子正躺在一所宿屋中，麗莎：「沒事吧！千夜子。」千夜子：「沒事了！有了你們陪着我，我們一起戰鬥吧！」於是眾人便向阿拉拉杜斯（アララトス）進發；到達了阿拉拉杜斯，目的地就是遺跡迷宮（遺跡ダンジョン）了；一進入了遺跡迷宮的入口，千夜子便帶大家到一處有隱閉道路的地方，只要進入千夜子身旁的牆壁，就可以走進入遺跡迷宮中的捷徑，艾洛克等人與千夜子一起飛墮到迷宮中的第五十層，然後大家調查一下王座，就可以到另一條進入迷宮深處的樓梯，一直的往下走，可以取得土蜘蛛、魔法のりんご、シャインナイフ、サファイア、復活之藥、不知火、ケープ、ミスティックカード、いい爆彈×2、いいタンザナイト、至高之強力果物、ミスティックドレス、強烈なみなぎる果實、クリスタルロッド、アックスボマー、スレイヤー、ヂークネイル、すごいアイテム及ルーンアックス，而其中的某幾層，都會有兩種不同石像，其中的一個就是回復的像，另一個就是轉移到迷宮外的像，若大家有感到吃不消的情況，便可以回復一下或離開；在第七十一層中，終於找到阿古羅了，千夜子：「千夜子知道妳就是阿古羅。」阿古羅：「在夢中我曾見過妳；在這一個美麗的地上世界，陽光照耀的世界……」千夜子：「說話的時候請望着他人吧！令到我不知道與誰在說話！」阿古羅：「在這一個虛構的世界，魔界正在一直追尋着，地上的世界這麼美麗，我的一族一直希望魔族有這樣美麗的世界，所以魔族不停地戰爭，因為這樣，魔族的人大都死得七七八八，這個混和着憎惡的世界，應該由魔族統治的，我父親為了守着這一個美麗的世界，而我就要支配愚蠢的人間界；我正等待魔王史捷古的復活，將我們的夢實現，妳來的目的就是要阻止我嗎？」千夜子：「我來的目的，就是找回我的記憶。」阿古羅：「那我就將妳幹掉吧！」這時阿古羅使用魔法轉移千夜子到一個平台上，而且戰鬥亦開始了，在場地的左右方都有兩個寶箱，分別是復活之藥及黃色いリボン，但各位是可以暫且不理這兩件道具，因為在之後是可以取回的；把六隻嘍囉幹掉了，於瀑布旁的死體爬了起來，阿古羅：「父親大人，你沒事吧！？」史捷古：「妳看見我也沒事吧！阿古羅，走來我的身邊好嗎？」於是阿古羅走到了他的身邊，史捷古：「很久沒有見妳了阿古羅。」阿古羅：「你的身體是否已經完全再生了？」史捷古：「妳就是千夜子嗎？」千夜子：「你叫我嗎？」史捷古：「對！我將會交出一顆記憶石給妳……」阿古羅：「父親，我才是你的親生女兒啊！我的名字就是阿古羅，為甚麼……」史捷古：「我想千夜子比較適合承繼我的位置，所以我選擇她。」阿古羅：「可惡！那麼對不起了父親！」此際的阿古羅的手上有幾道光柱，而且在一息間射上了天上，劈下了自己的父親，亦即是魔王史捷古，之後史捷古消失了在這一個世界上，阿古羅亦立即向千夜子等人攻擊，阿古羅的魔法十分厲害，還是找一人以密着狀態來作回復的工作吧！阿古羅被消



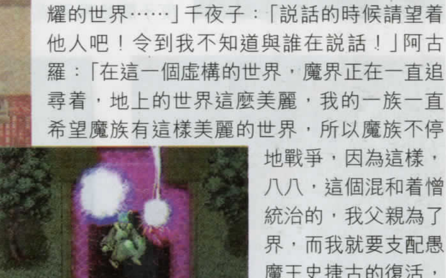


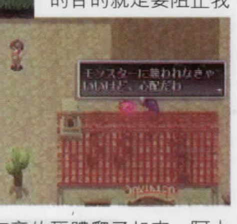
















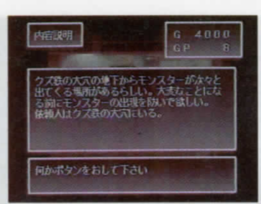
















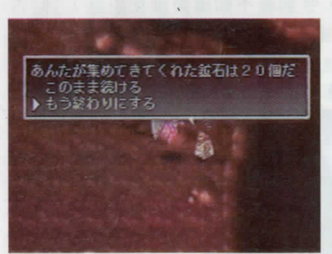


滅，國基希望千夜子能取得這一顆擁有技術及知識的傳承之石，使她的力量大進一步，而且這一顆記憶石能夠喚回她一切以往的記憶，石之中還有一種抑制闇之心的力量，但可惜阿古羅只是讓光之心封着，所以取得這一顆石的最佳人選就是妳了，千夜子都大至明白了，國基便將力量轉到千夜子的身上，完成了後，千夜子感到身上同時有阿古羅的思想，但奇怪的是千夜子有一點兒語無論次，國基説這都是正常的，千夜子開始漸漸成長了，這樣，千夜子就懂得了一種叫覺醒(かくせい)的特殊能力，當一經使出了這一種能力，便不可以使出柏治柏治、美琪美琪、欺魯魯、美娜美娜、波哥波哥及基拉基拉等特殊能力，能夠使用的，就只有VANISH(ヴァニッシュ)，這一式特殊能力攻擊力驚人，在遊戲中是最強的攻擊，好好的利用它吧！在瀑布的附近，是有一個出口的，大家可以從這裏走出去，但若大家在這一集中還未走過這遺跡迷宮的話，可以走一趟取取寶物，不過各位在上一集於這裏取得了所有的道具，那只會有數個寶箱有寶物的，其中有フォールレイン、ばくおんシンバル、火のローブ、地の守り、デスブレイド、風のローブ、風の守り及勇者之翼，大家不妨走多一遍這迷宮吧。







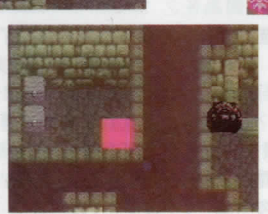






















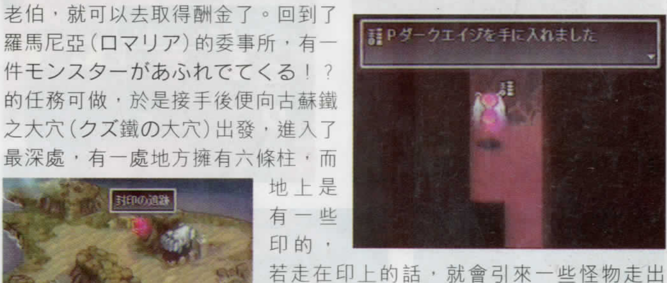




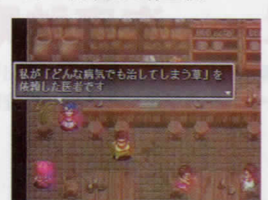


第二十五章——最後的賞金獵人、找尋各地的遺跡

在亞美高(アミーグ)的艾杜拉伯斯荒野(アルトラパス荒野)可以找到通輯犯ドルゴン;而在瑪爾達之丘(マデータの丘)亦可找到通輯犯ゴルゴン。走進了毛尼瓦(モレア)中的委事所,有一件事可以做,就是迷子のロバ探し,接了手之後,便在街上找一位紫髮的女仕,她就是負責飼養驢子的人,再和她交談後,她便知道了艾洛克等人的身份,之後便說她有一隻驢子失踪了,希望艾洛克能夠為她找到出來,於是艾洛克在街上查問身邊的人,有兩人似乎見過驢子走了出村,於是艾洛克便再向紫髮女仕說,她說外面十分危險,希望艾洛克能夠為她出外找找,於是艾洛克便走出了村,走到瑪爾達之丘一看,那一隻驢子的確在這裏,艾洛克便準備帶牠回村中,雖然有一些怪物出來阻止,但不過這並難不到艾洛克等人的,在戰鬥完畢,那一名紫髮女仕走了出來,並且帶了驢子走了,於是艾洛克便可以到委事所取報酬了。回到了毛尼瓦,清算了報酬後再次進入委事所,有一宗アミーグロックの羽根を探せ的事件,接到了這一件事,各位便到酒吧中的右方找一名老伯,他說願以高價買下亞美高鳥的羽毛,艾杜拉伯斯荒野及瑪爾達之丘中有一種叫亞美高鳥出沒,他願以高價買下牠們的羽毛,而且最好就是有五枚,於是艾洛克唯有在艾杜拉伯斯荒野及瑪爾達之丘中不停的戰鬥,取得五枚羽毛,然後便再進入酒吧中找回那一位老伯,就可以去取得酬金了。回到了羅馬尼亞(ロマリア)的委事所,有一件モンスターがあふれでてくる!?的任務可做,於是接手後便向古蘇鐵之大穴(クズ鐵の大穴)出發,進入了最深處,有一處地方擁有六條柱,而地上是有一些印的,若走在印上的話,就會引來一些怪物走出來,各位只要順序由左至右封着怪物的出口就可以通過了這一次的事件,在走出去了後取得報酬,然後再回到這裏,應該是有一個新的通道,走進去的話可以取得捷珀的武器——Pホールドフロント。乘SILVER NOA到布拉基亞(ブラキア),進入高蘇(グーズ)的委事所,有一件ふとっちょのために肉を取ってくる的事件可以做,於是接手後便進入宿屋右手方的房中,可以找到委托人,他希望艾洛克能夠在領主之館找到一舊他需要的肉,於是艾洛克等人便到領主之館走一趟,在館的最深處可以找得到委托人所需要的肉,於是艾洛克帶這一塊肉回去找委托人,就可以完成這一次事件了。再在委事所中找了另一件





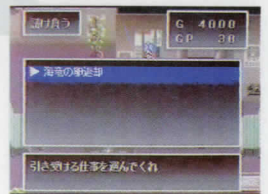






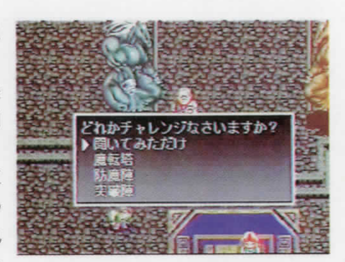




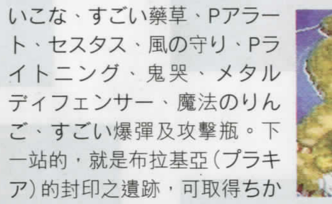




事做，就是落としした礦石の收拾，眾人進入了巴沙山(バンザ山)，在入口處有一個人説他跌了一堆礦石，一共有二十粒，希望艾洛克便在山中四周搜索，可以找到通輯犯ギャロップ、ダバノ及ギガス；找到了一共二十粒的話，就可以交回那一個人(もう終わりにする)，事件亦宣告完成。回到也古斯島(ヤゴス島)的封印之遺跡，利用TELEPORT魔法取回之前取不到的寶箱吧，而且還有一名通輯犯メナン，寶箱一共有クラウンアックス、魔法のりんご×4、魔力之泉、元氣針及ピロム。再到阿拉拉杜斯(アララトス)的封印之遺跡，可取得萬能藥、苦い葉、黃色いこな、すごい藥草、Pアラート、セスタス、風の守り、Pライトニング、鬼哭、メタルディフェンサー、魔法のりんご、すごい爆彈及攻擊瓶。下一站的，就是布拉基亞(プラキア)的封印之遺跡，可取得ちからの實、回復果物、パロの實、レコの草、Pレティセント、ブルーフレイル、萬能藥、風、弱りの玉、スーパーロッド、バスタードソード、ファランクス、Pグランドゼロ、黃色いこな、心之種及みなぎる果實。再來的就是亞美高(アミーグ)的封印之遺跡，這一個遺跡中有一些寶箱是十分遠的，就算使用魔法TELEPORT也不可能取得，唯一的方法，就是使用奧頓的變身，化成敵人的模樣，就可以飛去取得這一些寶箱



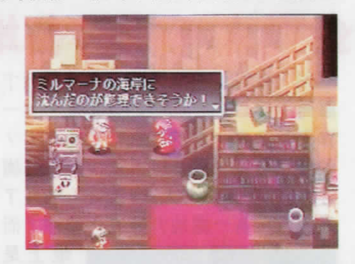




了；在這一處可以找到アイスカード、いい爆彈、攻擊瓶、Pマインドクラッシュ、時雨、水のローブ、復活之藥、魔法のりんご、ブルーアベンチュリン、レコの草、フォースフイールド及Pファイアバグ，另外還可找到通輯犯ベラドンナ及ダリー。下一個目的地就是巴巴拉杜(バルバラード)的封印之遺跡，在這裏可以找到一名通輯犯ガウディラス，取得的寶箱有生命之木之實、Pフォルト、魔力之葉、強力果物、ゼブラアックス、みなぎる果實、風之劍、かげぬい、闇の守り及Pダークエイジ。再要到的就是艾柏沙(アリバーシャ)的封印之遺跡，可取到究極之藥草、サリッサ、トマホーク、強力果物、回復果物、キラースパイク、ダークスタッフ、フレイムテイル、Pストレンジ、拳法着、魔法のりんご、レンジャースーツ、炎の守り、ビートアタッカー、ブラスナックル及Pゴットヘッド。回到了布拉基亞的委事所，又有一件新的任務了，就是病氣を治す草を取ってくる，於是在接了手之後，便到酒場一趟，在酒場中有一人拜托你到巴沙山中找一些藥草，於是艾洛克等人便去到山中採了一株藥草，之後當然是回到酒吧找那人啦！到了這一個時候大家的偵探POINT相信已超過了250，而大家亦可以向世界各地的委事所進發，進入那一些之前不能進去的門內，取得一些寶物。而在列度(ニーデル)的米蘇(ミスロ)，委事所中在一宗おじいさんを捜してください的事件，於是艾洛克便在右上方的屋子裏找到委托人，他説爸爸下落不明，希望艾洛克助他找回他，於是艾洛克在委事所下方的屋子中找到了他，但當回到委托人的屋看看，他還是未歸來，於是艾洛克再次走到委事所下方的屋中找他，這樣就可以完成了這一件任務了。而在這一處還有一個鬥技場，內裏有魔轉塔、防魔陣及突破陣等，可以在勝利後取得一些金幣，換取一些好東西。





















第二十六章——海底神殿

在東阿路蒂亞(東アルディア)的印第哥斯(インディコス)，委事所的房中有一個人説，位於米路馬蘭(ミルマーナ)的委事所有一件新的任務，於是艾洛克便到米路馬蘭的委事所中接手海龍之卵返卻的事件，接手了之後，便到宿屋中找一個穿綠色衣服的人，之後為了到海底神殿，唯有回到也古斯島找偉路瑪博士，博士説他會盡快修理好潛水艦，於是艾洛克便乘機到其他的地方，然後再回到也古斯島，這時應該有了一輛潛水艦停泊在海邊，於是眾人便上了潛水艦上；當出發了之後，請順序跟着這一個方法吧，潛行→潛行→攻擊準備→待機→急旋回→急旋回繼續→走到船倉的門旁修理一下→出發YES→潛行→潛行→かまわない，這樣就可以進入海底神殿了；進入了神殿內，只要參照以下的答案，就可以到達了最底層，(一)卵を狙う譯をきく(二)卵を渡さない(三)いいえ，在最底層中將敵人打倒，然後將蛋放了在巢上，就完成了這一次的任務。離開了神殿後，立即清算酬金，然後再走到海底神殿，由神殿的東側進入，而五人之一定要有捷

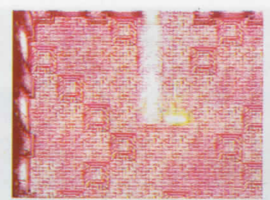


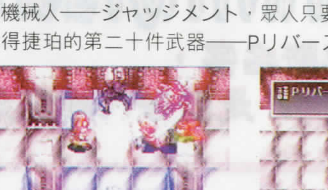


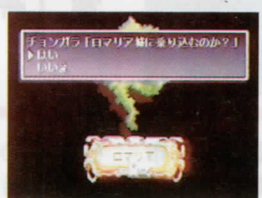




珀，然後在神殿的左方的門走，但一定要將角色成為捷珀，就可以進入神殿的另一方，但筆者在此提一提大家，記着要帶足夠的回復果物進入，因為其中有三場戰鬥都是要捷珀一個人戰鬥的，而且敵人的攻擊甚為厲害，所以帶十個左右的回復果物就差不多了；進入了神殿的深處，找到了一個古代的機械人——ジャッジメント，眾人只要將它打敗，就可以取得捷珀的第二十件武器——Pリバース。

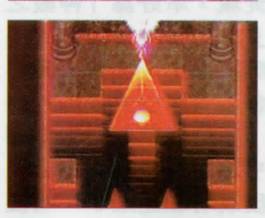





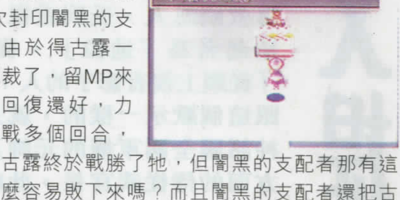






第二十七章——最終之戰

當一切都準備就緒，便可以乘SILVER NOA到羅馬尼亞的羅馬尼亞城，但有一點大家要注意的，就是若上了羅馬尼亞城的話，就不可以回到地面了，敬請各位留意。在最終迷宮內，有十分多的好東西，包括デスニードル、ファイヤースティック、デスイレイザー、フィースフィールド ルーンブレイド、グラブアックス、スコーピオンテイル、デスイリュージョン、魔法のりんご及ルーンガード；當到達了一處白色的地方，都有一處SAVE及回復的地點，再通過了這裏，就有六處房間，只要派六個人進入六間房，並且解決了內裏怪物，便可以再進入城內；再進入內裏可以找到寶物カーネリアン、マリオンナイフ、アクアマリン、ドラグーン及ミスティックドレス；終於，找到了最後一個四將軍——渣魯伯特（ザルパド）了，他為了使所說的大王復活，所以便與艾古等人決戰；他會變出六個OPTION出來，只要將全力進攻於渣魯伯特的主體身上，戰鬥就會比較好得多；在將渣魯伯特打倒了，艾古等人便去到了羅馬尼亞國王處，背後的操控者見艾古來到，便使出可怕的力量，令世界崩毀；古露在神殿中亦感到了闇黑的力量復活了，而她亦被一種力量捲到了一個不知明的空間中，而那一個闇黑的支配者聲言要將愚蠢的人全都殺掉，而且當牠完全復活的時候，就會吸取古露的力量，不過古露是不會這樣輕易放棄的，她要以自己的力量再次封印闇黑的支配者，於是戰鬥亦開始了，由於得古露一人，所以最好不要使用天之制裁了，留MP來回復還好，力戰多個回合，古露終於戰勝了牠，但闇黑的支配者那有這麼容易敗下來嗎？而且闇黑的支配者還把古露吸了。當闇黑的支配者吸收了古露的力量，便同時把國王殺了，艾古及艾洛克便要為世界的存亡作出最後的一戰；首先第一場戰鬥最好使用一些二線人物，保留實力，不停使出一些強勁的魔法攻擊較好，因為直接攻擊時好可能遭到反擊，待闇黑的支配者的第二階段時，才使用你認為最強勁的人物，而且要有一人不停負責回復，當然最好有覺醒的千夜子再加上不滅MP的浪漫石啦，還要不停地放出特殊攻擊VANISH，那麼這一場戰鬥的勝望就會大大增加了。在戰鬥完畢，眾人都能逃出生天，但大家都奇怪艾古一直沒有出現，但不久在天空中出現了艾古及古露的靈魂，他們說要以他們的力量救回這一個世界，希望各人不要太過傷心，之後他倆的靈魂都在世界中穿梭，望能令世界回復以往。

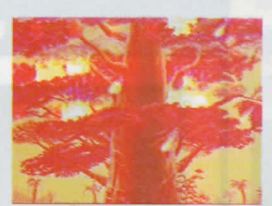
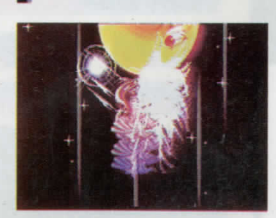







攻略完












THRRA PHANTASTICA

當「無名神」賦與新名字，亦是新時代的開始

文：阿三

上文提要

「西里斯奧帝國」受到西域的惡魔國家「布科隆」（ボーフォン）入侵，「帝國軍」招架不力，節節敗退。四魔將之一「扎依坦」（ザイタン）更襲擊神話國的首都，形勢告急。就在此時，有一無名少女擋著「惡魔軍」的去路，發揮意想不到力量將敵軍擊退。在戰後，扎依坦逃去，留下像謎一樣的疑團。少女被視為救國恩人，受到重視，亞歷古西斯二世就給她起名為「迪拉」。從神的默示上得悉——「從頸上沒有影子的人，將會拯救神話國」，而跟這個默示一樣的，就是迪拉。於是她更成為神話國全國軍權的元帥及亞歷古西斯二世教育方面的侍從武官長。此時卻突然收到敵人突襲的消息，於是迪拉率領大軍出迎，於多場戰役內成功擊退敵軍。

在大勝回歸的國務會議中，亞歷古西斯二世突然病倒，在皇上的胸膛上，浮現出表示死亡的咒文。根據神官長路遜（ロシュ）所述，迪拉必須用神話國流傳下來的「離開之書」（立ち去りの書）進到亞歷古西斯二世心裡，方能解開咒文的秘密。結果發現，那裡是一片孤寂悲愴的世界，原來是四魔將之一「妮迪斯」（リディス）利用甜言，讓亞歷古西斯二世以為她是母親，一步一步的踏進死亡，要皇上的靈魂迷失在自己心裡。不過迪拉最後都能及時喚醒亞歷古西斯二世心靈，平安無事的救回一命。

及後，亞歷古西斯二世為要解救正被惡魔軍佔領的「威斯亨公國」（ヴェルシェン公国），再次召集各國組織盟軍，誓要奪回領土、更為討回喪父之仇而大舉出戰，第二次大同盟戰役正式展開。到達威斯亨公國首都，卻遇上「亞魯瑪王國」（アロマ王国）的軍隊，在為主權爭拗的同時，惡魔軍竟使出火計，放火焚城，幸好靠「神殿之淚」天降甘霖，再與魔將「格汀爾」（ガディング）一決雌雄，終得勝利。之後在驅逐亞魯瑪軍途中，在空中飄浮的島上發現了四魔將之一「皮爾亞魯」（ベツアール）的研究所，可惜仍被他逃脫。最後在「不壞防壁」中與亞歷古西斯二世的叔父，亦是率領威斯亨軍的「祖利亞七世」（ジュリアン七世）一決勝負，最後成功驅逐敵軍，收復失地。

補　充

於上期MAP 9「果精亂舞」版圖中，右邊樹頂上還有一果實，食後可增加經驗值（EXP）250點，請隨便享用。









製造商：SEGA
發售日：12月27日
價格：5800日圓



第四章　侯頓的感謝

國務會議

(1) 議題提案動議



議題：神話國應否出兵「侯頓公國」平息暴亂

(2) 由出席者對議題提出意見

NAME	ANSWER
達馬公爵	贊成
路遜神官長	贊成
維珍妮大法官	贊成
奧利貝爾大提督	反對
杜里斯坦官房長官	反對
亞瑟宰相	反對



(3) 皇帝之決定

決定出兵「侯頓公國」平息暴亂



(4) 下一項提案



議題：應否籌集軍費而對神話國徵收重稅

迪拉的意見……選擇反對／贊成

(5) 集體意見表決



集體贊成佔多數……徵收重稅

集體反對佔多數……徵收輕稅

(6) 若決定徵收重稅，會有「投石車隊」(カタバルト) 加入。



君主的育成

迪拉告訴亞歷古西斯二世關於侯頓公國的歷史，在古文書記載侯頓公國國民相傳一些獨特而不吉祥的神話，並且深信不疑。進而談到惡魔軍勢力強大，反觀人類勢孤力弱，就算竭盡全力亦無能力抵抗匹敵……迪拉又應該怎樣回應他呢？

迪拉的回應	結果
告訴他就算弱也可以勇氣來抵抗（弱いという勇気があると教える）	知性＋
強與弱只不過是一字之差而矣（弱さと強さは紙一重と言う）	仁德＋ 知性＋
弱民才顯出皇上的重要（弱い民にこそ大公が必要と言う）	武勇＋ 仁德＋

戰將研究編

奇洛連（ゲロリン）

等級：JUMPER

月之瞳

率領海兵的戰將，不能適應與任何人類兵種部隊組合。視界能力高，但無施展魔法能力。指揮範圍狹窄，通常及射擊防禦能力出色，可作先頭部隊。初期經驗值為4100點，LEVEL 8。



非利斯（フェリックス）

等級：PETSHOP BOY

人間之瞳

可率領巨人兵及戰象等珍寶兵團的「寵物男」，士氣高昂，SP值極高，耐力驚人。但AP值較低，機動力明顯不足，需與其他部隊配合作戰。初期經驗值有4200，LEVEL 8。



MAP 11～深邃炙熱，怒吼之大地

勝利條件	敵將全滅
敵軍數目	21
新增將領	——
敵將（司令官）	維亞（ウイア）



探索場所

A　發現秘密吊橋，須用「太陽之瞳」方能發現得到

一開始須為主力指揮官的其中一人裝備「優美的眼鏡」，皆因所有秘密吊橋都須要「太陽之瞳」才看得到。在擊倒敵將「維亞」後，會得到「停留之書」（とどまりし書），與先前入手的「離開之書」，及另一部份的古藉，合成「聖典」。版圖的地理環境上，對行軍是構成一定程度的困難。在每TURN都要計好步數，尤其是在橋口位置，更要留意。另於左下方集結的弓兵，用投石機或魔法遠距離攻擊會較佳。



選擇先到MAP 11會有帝國軍的增援，但敵軍數目亦相應增多。MAP 12則會在戰役後受到總督的致謝。在可提昇更高等級的大前題下，選擇 MAP 11 為佳。

戰將研究編

洛藍（ロラン）

等級：BEAST RIDER

人間之瞳

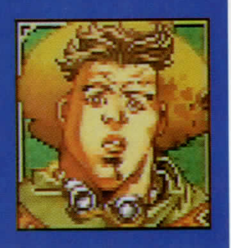


典型攻擊系戰將，能帶領大部份重型軍隊，一般攻擊能力高，可惜並無任何射擊能力，亦無魔法可用。機動能力高，適合作先鋒。等級初期設定為5499點，LEVEL 10。

仙奴（シド）

等級：DYNAMITE GUY

人間之瞳



炮兵專用指揮官，不能率領其他兵種部隊。射攻能力極高，但防禦力極低，SP

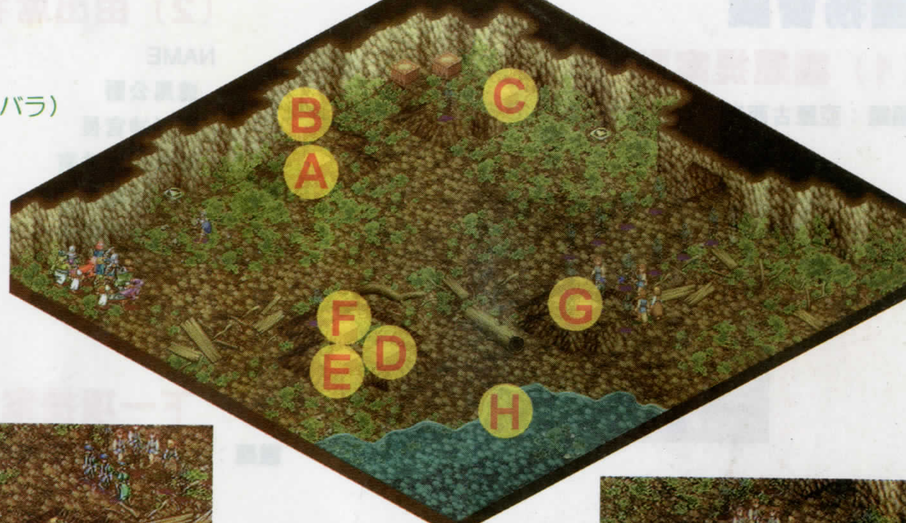
值少，但機動力高。容易被白兵一輪突擊後全滅，應當留意。最初經驗值為5450點，LEVEL 10。

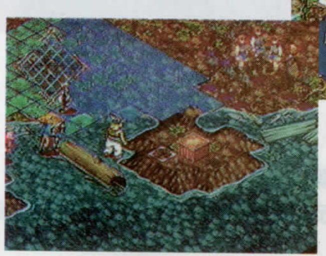


MAP 12～邊境的珍品

勝利條件	敵將全滅
敵軍數目	15
新增將領	奇洛連、非利斯
敵將（司令官）	巴巴拉女公爵（バーバラ）







探索場所

A入手：魔女專用「黑色雌貓」(黒いメス猫)
B入手：騎兵專用「水晶槍」
C入手：藝人專用「風音之笛」
D入手：遠目鏡
E入手：巨人兵製作用的「巨人設計書」(タロス設計書)
F救出「奇洛連」
G救出「非利斯」
H於一定TURN數終了後會有潮水漲退的情況，結果改變地形效果。



隨處都有不同的道具等你去取，版圖右上方集結敵軍部隊，攻擊力及防禦力都非常高，切勿嘗試輕舉妄動、單獨行動，應集體專攻某一隊，繼而逐一攻擊其他敵軍。否則慘遭敵方一輪圍攻後，必死無疑。如用珍路和曲曲使出魔法先制攻擊，對局勢展開更為有利。

兵種一覽

香蕉精靈（バナナの精）

兵種：輕步兵

從「果精村」而來的精靈，雖然防禦力薄弱，但於射擊戰時向敵方投以香蕉爆彈，威力會無限發揮。適用指揮官：迪拉、博蘭度、瑪麗奈、斯洛迪、朵拉。



蜜瓜精靈（メロンの精）

兵種：輕步兵

從「果精村」而來的精靈，雖然防禦力薄弱，但於射擊戰時向敵方投以蜜瓜爆彈，射程雖短但威力強勁。適用指揮官：迪拉、博蘭度、瑪麗奈、斯洛迪、朵拉。



第五章　第三次大同盟戰役

國務會議

（1）議題提案動議

議題：亞歷古西斯二世組織第三次大同盟出兵到威斯亨公國



（2）由出席者對議題提出意見

NAME	ANSWER
達馬公爵	反對
路遜神官長	反對
維珍妮大法官	贊成
奧利貝爾大提督	贊成
杜里斯坦官房長官	贊成
亞瑟宰相	反對



（3）皇帝之決定

決定組織大同盟出兵到威斯亨公國



（4）下一項提案

議題：推舉博蘭度或朵拉為將軍





（5）集體意見表決

贊成佔多數……「迪拉」的選擇

反對佔多數……非「迪拉」的選擇

君主的育成

亞歷古西斯二世與迪拉傾談時，提及到皇上在御用的秘密書庫中，閱讀古籍研究神話國的古老傳説，於是迪拉告訴他，研究古籍必須要有高度的古文知識，亞歷古西斯二世隨即反駁，難道要向神官長路遜請教……又怎可讓他人闖進皇上御用的地方……迪拉究竟應該怎樣回應呢？

迪拉的回應	結果
因皇上默守成規而發怒（法は守れと怒る）	武勇＋ 知性＋
以大臣的身份來勸諌（大臣の身になれと言う）	仁德＋ 知性＋
教導皇上更好的方法（よりよい方法を教える）	知性＋



兵種一覽

美人魚兵（マーメイド）

兵種：海兵

由人魚組成的白兵戰部隊，於河川海洋的攻勢及活動能力最為活躍，可惜一上陸地ELAN值消耗很快，未能以十足力量應付戰事。適用指揮官：芊妮、多莫尼、奇洛連。



青蛙人（フロッグマン）

兵種：跳躍兵

水陸兩棲，在不同環境及戰略上都有平均穩定的表現，是戰鬥力及機動力方面都十分優秀的白兵戰部隊。適用指揮官：多莫尼、奇洛連。



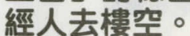
MAP 13～疑惑的戰士們

勝利條件	成功探索「基利亞」（ゲリラ）的基地
敵軍數目	10
新增將領	——
敵將（司令官）	卻姆（ギョーム）

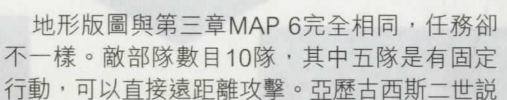
探索場所

A　「基利亞」的基地

B　小屋，曾是四魔將之一「皮爾亞魯」的秘密研究所，現在已經人去樓空。







地形版圖與第三章MAP 6完全相同，任務卻不一樣。敵部隊數目10隊，其中五隊是有固定行動，可以直接遠距離攻擊。亞歷古西斯二世說得「基利亞」條件：(1.)亞歷古西斯二世沒有裝備「邊境的守護」。(2.)皇上以外的部隊不在「卻姆」的視界範圍內。(3.)亞歷古西斯二世育成能力值符合一定條件要求。若果成功說得基利亞，可以直接進到下一個新版圖。失敗的話就要戰勝「卻姆」方能過版。





威斯亨公國的路徑除了可選擇進入MAP 13以外，還可從「史達佩魯」（スタブロー）進發，經過南迴路徑到達MAP 14。沿途並無任何戰事，只會有忿怒的群眾向你扔石頭，亦無任何經驗值取得，更不能於MAP 14全員總集合，還是不選這條路比較好。



兵種一覽

槍兵

兵種：重步兵

持槍的步兵，可算是武器裝備最基本的部隊。槍兵互相並排，就成了軍隊堅固戰列的支柱。適用指揮官：迪拉、瑪麗奈、博蘭度、斯洛迪、朵拉。



弓兵

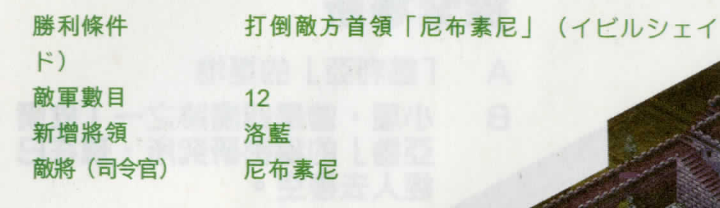
兵種：輕步兵

持弓箭的步兵，輕裝備令機動力提高，可快速作遠距離射擊。但防禦力及士氣偏低，於被攻擊時呈現之弱點。適用指揮官：迪拉、瑪麗奈、博蘭度、斯洛迪、朵拉。





MAP 14～以解放為名的苦果



勝利條件	打倒敵方首領「尼布素尼」（イビルシェイド）
敵軍數目	12
新增將領	洛藍
敵將（司令官）	尼布素尼

探索場所

A　全員總集合開始地點

B　從南迴路徑而來的開始地點。

C　入手：與逃往神殿裡難民有關的情報

如玩者是從「南迴路徑」而來的，就只會有五部隊出動戰鬥。敵方軍隊為數不少但經驗值不高，不難應付。很奇怪，敵人自己會「單獨」走過來，只需以兩部隊夾攻，1 TURN即可毀滅。如果是由MAP 12來的話，戰鬥開始時可全員出動。但不要忘記前後掩護，讓防禦力低的部隊受到保護，還要避免單獨行動，受到圍攻。











兵種一覽

輕騎兵

兵種：輕騎兵

持有標槍的輕裝備騎兵，用作偵察及奇襲。正面戰鬥表現一般，最擅長組織突擊攻勢。適用指揮官：迪拉、積拿路、天妮、非利斯、洛藍。



重騎兵

兵種：重騎兵

重裝備之槍騎兵，攻擊力非常優勝，特別是突擊方面，威力得到最大的發揮。但在防禦力方面較弱，使用時要注意。適用指揮官：迪拉、積拿路、天妮、非利斯、洛藍。



MAP 15～山頂為目標者

勝利條件	將山頂的敵人一掃而空
敵軍數目	19
新增將領	——
敵將（司令官）	皮爾亞魯，尼布素尼



探索場所

A　亞魯瑪軍（アロマ）的「突入口」
B　佔領目標
C　水面

「威斯亨」的爭奪戰已進入白熱化階段，敵方部隊「質量並重」，難以中央突破，可算是一困難的版圖。斜坡兩邊埋伏的敵人，可以多利用高低差或背後攻擊。當軍隊到達山頂附近，就是亞魯瑪軍登場之時。連同兩大首腦（皮爾亞魯，尼布素尼）的最後部隊實力強悍非常，應先集中能力攻擊一個目標，之後逐一擊破，必定勝券在握。











兵種一覽

巨人兵（。ㄓ。ㄓ。ㄓ）

兵種：獸兵

以魔法來控制行動的巨人兵士，擁有絕大的攻擊力及防禦力。但是機動力太低而顯得遲頓，小心被「孤立」的危險。適用指揮官：非利斯、洛藍。



小妖精（。ㄓ。ㄓ。ㄓ。ㄓ。ㄓ）

兵種：輕飛兵

居於隱藏村落下的妖精群，無地形限制的飛行，在偵察方面非常便利。但在防御力極低的缺點下，要冒上可能被一擊全滅的危險。適用指揮官：珍露、曲曲。



第六章　叛亂

國務會議

（1）議題提案動議

議題：是否出兵鎮壓「里安拿」郡（リオラ）的叛亂



（2）由出席者對議題提出意見

NAME	ANSWER
達馬公爵	贊成
路遜神官長	贊成
維珍妮大法官	反對
奧利貝爾大提督	反對
杜里斯坦官房長官	贊成
亞瑟宰相	反對



（3）皇帝之決定

決定出兵里安拿郡鎮壓暴亂



（4）下一項提案

議題：應否讓亞歷古西斯二世出戰

迪拉的意見……選擇反對／贊成



（5）集體意見表決

集體贊成佔多數……皇上（親衛隊）出戰

集體反對佔多數……不讓皇上出戰



（6）會有戰將「仙奴」及火砲兵隊



（ロングガン）加入



君主的育成

亞歷古西斯二世在國務會議後，心裡疑問為何要以暴力鎮壓方式來對待人民，迪拉要怎樣回答他呢？

迪拉的回應	結果
叛亂是大罪（反乱は大罪）	武勇＋ 知性＋
那是君主的責任（それは君主の責務）	仁德＋ 知性＋
那是最後的手段（それは最後の手段）	武勇＋ 仁德＋

兵種一覽

（強化）小妖精（パワースプライト）

兵種：輕飛兵

是小妖精的同族親友，基本能力分別不大。特別在與敵方進行大戰時，魔法使用會更為活躍。適用指揮官：珍露、曲曲。



烏鴉兵（ワンダークロウ）

兵種：重飛兵

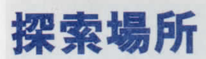
魔女使用的精靈，飛行力觸覺敏銳，能以爪攻擊敵人，亦能作出「突擊」行動，但切勿安排於前線作先鋒，有可能遭敵人一擊必殺。適用指揮官：珍露、曲曲。



MAP 16～自由之名的起源

勝利條件	打倒叛亂者「蒙妮坦」（モニカ）
敵軍數目	16
新增將領	——
敵將（司令官）	蒙妮坦



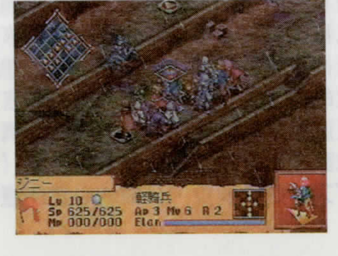


探索場所

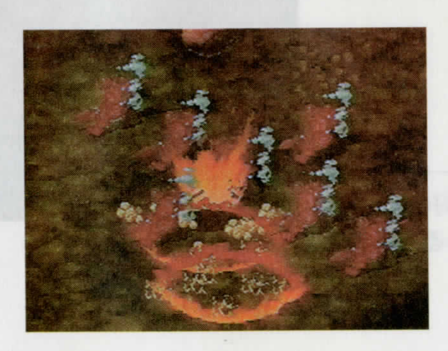
A　敵方首領「蒙妮坦」

這版主要的目的是搗破叛亂者的巢穴，一網打盡。敵方埋伏了投石車隊於四周，還有首次在遊戲出現的飛馬戰隊，倘若一開始便全力向前推進，敵軍就會全軍出動還擊。破陣方法有二：（一）只用投石車及炮兵配合，其他部隊待機，1 TURN擊敗一部隊，慢速進攻。（二）用珍露及曲曲避開敵軍，其他部隊按兵不動，直接飛向蒙妮坦攻擊，用魔法盡快收拾她。

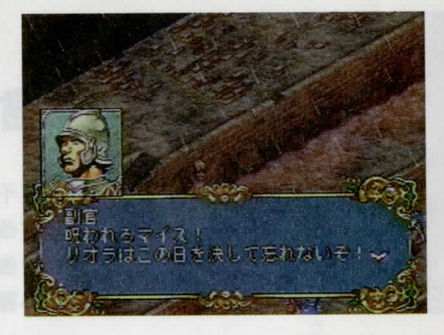
在進入版圖前，會於軍營內逮捕到一名想行刺迪拉的少女。少女被補後，你可選擇「依法處置」或者「放了她」。若然放了她，就會出現第七章的「冥府幽靈」事件。依法處置的話，在第七章的君主育成之後，就會直接進入第八章，並不會有上述的事件出現。











兵種一覽

鱒魚人（トラウトマン）

兵種：海兵

居於湖中的魚人，體質與美人魚兵非常相似。於河川海洋的攻勢及活動能力最為活躍，可惜一上陸地ELAN值消耗很快，未能以十足力量應付戰事。適用指揮官：芊妮、多莫尼、奇洛連。



賣藝者（シャグラー）

兵種：輕步兵

由「自由民族」組成的藝人團體。慣常用飛刀攻擊，比一般弓兵的攻擊距離更遠，魔法防禦力優秀亦是另一特徵。適用指揮官：迪拉、瑪麗奈、博蘭度、斯洛迪、朵拉。



第七章　皇帝的使者



國務會議

從西里斯奧帝國派來的皇帝直轄監察官米卡隆公爵（ミカエル）參與今次的國務會議。目的是代表皇帝勳受獎賞給曾保家衛國的戰士，賞賜的物品包括有「皇帝旗」、「幻影之盾」、「閃光弓」及「皇帝的肖像畫」。另外還賜予「戰象」兩隊，使神話國軍力更為增強。一輪道謝過後，米卡隆公爵先行安頓休息，會議繼續進行。

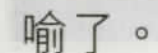


説到最近在大神殿周圍有為數不少的幽靈出現，根據路遜神官長解釋，是因121年一度的「伊札拉」大祭節期迫近，傳説在這個時期當冥府與人間最接近一刻，不幸者的聲音就會被傳到人間，是這樣的一回事。於是路遜神官長希望迪拉透過「離開之書」與「停留之書」的力量，向那些於冥府的不幸者對話，回應「他們」的呼求。迪拉答應了，而會議亦在此正式結束。

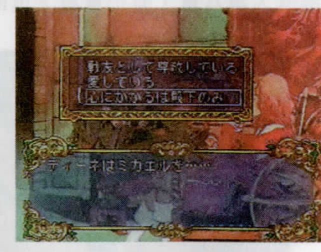
那一夜……

是夜，米卡隆公爵來找迪拉，想了解今次赴往「死者之國」——冥府的情況。原來迪拉願意到冥府的原因，祗是因為她聽到過去因自己指揮失誤而犧牲的好友呼求的哀號，可惜卻不曉得該怎樣去回應，所以想籍著今次的機會去找他們。米卡隆公爵言談間，更流露出對迪拉的關心與傾慕之情。還將他家族的全家之寶亞佩戴斯之星（アベイダス）送給迪拉，公爵的心意已經不言而喻了。









君主的育成

亞歷古西斯二世找迪拉，直接了當的問了一件事：「妳喜不喜歡米卡隆公爵？」迪拉應該怎樣回應才好呢？

選項	結果
當他是戰友般的尊敬（戦友として尊敬している）	仁德＋
愛他（愛してる）	武勇＋ 知性＋
心裡還記掛著殿下（心にかかるは殿下のみ）	仁德＋ 武勇＋

兵種一覽

妖獸人（スポリガン）

兵種：重步兵

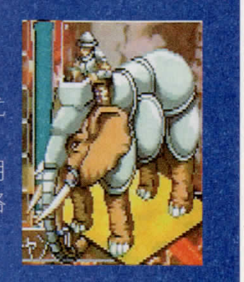
妖精族其中一員，擁有高格鬥攻擊能力及機動力，但射擊防禦能力較弱，較為適合埋身白兵戰。適用指揮官：迪拉、瑪麗奈、博蘭度、斯洛迪、朵拉。



戰象

兵種：獸兵

從東方而來的象兵，攻擊力高，尤其是在「突擊」方面，絕對是威力無窮。可惜活動能力欠佳，機動力很弱。適用指揮官：迪拉、瑪麗奈、博蘭度、斯洛迪、朵拉。





MAP 17～死者的話語

勝利條件	成功探索到冥府的出產
敵軍數目	6
新增將領	——
敵將（司令官）	妮迪斯









探索場所

- A　冥府的出口，只有「迪拉」探索才會發現
- B　幽靈：最初歷史書作者
- C　幽靈：敵將「格汀爾」
- D　幽靈：敵將「蒙妮坦」
- E　幽靈：神話國「英雄」
- F　幽靈：亞歷古西斯一世
- G　幽靈：敵將「維亞」
- H　幽靈：已死的戰友
- I　幽靈：亞歷古西斯一世皇妃

這版的最主要目的，就是要迪拉去聽故人的話語，更了解神話國的過去，甚至是自己的身世。另一方面，是去挽回好戰友的生命。版圖範圍內，會遇上幾位黑／白道士，全數毀滅後，再等待2~5 TURN，敵人又會重新出現，用來提昇等級是不錯的選擇。

兵種一覽

投石車（カタパルト）

兵種：砲兵

遠距離機械投石隊，著重戰鬥方針的重要隊伍。必須注意，部隊的配置場所一定要受到保護，否則會很容易遭擊毀。適用指揮官：迪拉、仙奴。



火炮兵（ロングガン）

兵種：炮兵

使用火藥的重炮隊，射程雖然比投石車短，破壞力卻明顯比它優秀。配置方面與投石車一樣，須有自軍保護。適用指揮官：迪拉、仙奴。



由於農曆新年假期關係，遊戲誌將會順延於2月28日出版，而本攻略亦會揭開遊戲之最終部份，不容錯過！



THE KING OF FIGHTERS '96

對戰攻略—感動之最終回！

KOF'96特異新聞

吓！？仲嚟？

小弟在上期為大家報了一些在KOF'96中鮮為人知的奇聞異事。今期，我們將為大家再作詳細報導：



BY: ZAC
鳴謝: COMPUTER PLAZA
鳴謝: PUYU神/ 指令魔人/ XICO/ 龍/ 赤目黑龍 協力

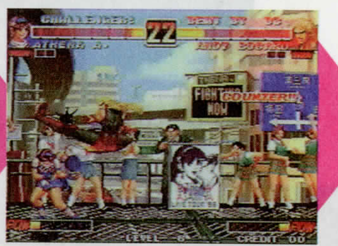
PART II

DOUBLE SHINNING CRYSTAL BIT

難度：★★★ 攻擊力：★★★

方法：首先，在「見紅」時出一個普通SHINNING CRYSTAL BIT，當對手打中你（站立拳腳、跳前拳腳及其它不能打DOWN你的必殺技）後，便在雅典娜出招動作完結時立即再出SHINNING CRYSTAL BIT。成功的話，便會有兩粒「小丸子」圍住雅典娜（這時雅典娜是可以動的，稱為「可動SHINNING CRYSTAL BIT」）。在這時，如果再出SHINNING CRYSTAL BIT（空中出都得），便會有四粒「小丸子」圍住雅典娜（但不能動）。只要在每次一有兩粒「小丸子」消失時再出SHINNING CRYSTAL BIT，便能保持DOUBLE SHINNING CRYSTAL BIT的狀態了。（不過，小弟通常會在出到「可動SHINNING CRYSTAL BIT」後不停出PSYCHO TELEPORT走來走去，對手一想打「真身」時便會被那些「小丸子」打中）。


■出超必……


■慘被打中


■唔使驚，即刻出多一次


■再多一次，就會有四粒「小丸子」

雅典娜消失

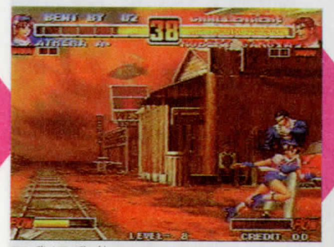
難度：★★★★ 攻擊力：冇

條件：使出「可動SHINNING CRYSTAL BIT」後（出法請看DOUBLE SHINNING CRYSTAL BIT一欄）

方法：先使出「可動SHINNING CRYSTAL BIT」，然後站定。在那些「小丸子」消失的一瞬立即使出重PSYCHO TELEPORT，雅典娜便會消失（包括「真身」及「分身」）。這時，就算大家點出招，都不能打中對方（雙方的被攻擊判定消失）。而解除方法，是TIME OVER。在下一ROUND時雅典娜便會再「出現」。


■哩個係「可動 SHINNING CRYSTAL BIT」


■咦？喲「小丸子」消失囉喎，我又出個重 PSYCHO TELEPORT 先


■我過嚟啦！

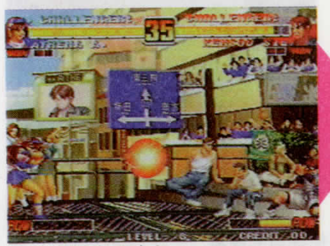

■「卜」（音響效果）！唔見咗嘅？

中段PSYCHO BALL ATTACK

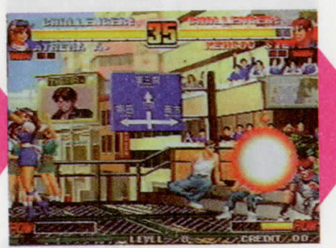
難度：★★★★ 攻擊力：★★

條件：雅典娜對椎拳崇，雙方各自在畫面邊，椎拳崇蹲下擋

方法：先放出一個輕PSYCHO BALL ATTACK，然後再出一個重PSYCHO TELEPORT來追波。那麼，蹲下的椎拳崇一出現擋格動作時，便會中了那PSYCHO BALL ATTACK的了。



■喺哩個位置出輕 PSYCHO BALL ATTACK……



■然後出一個重 PSYCHO TELEPORT



■唔知點解，佢擋就反而中招



■但係我又到咗佢面前……

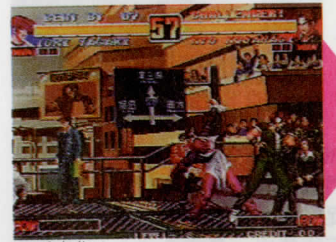
實戰中有用的攻擊法

八神庵：

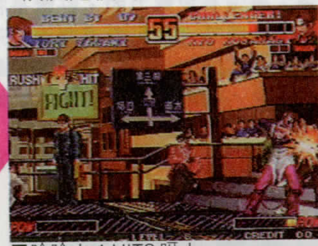
難度：★★★★ 攻擊力：★★★★★

方法：（自己近版邊）屑風→站立重拳→輕葵花（二段）→站立重拳→屑風→站立重拳→重葵花（三段）／輕葵花（二段）＋重焚鬼炎

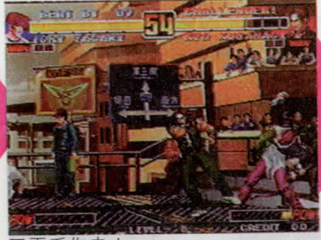
難度在於站立重拳駁輕葵花二段及之後的站立重拳駁屑風這兩下。如果對手照單全收的話，他是會暈的。



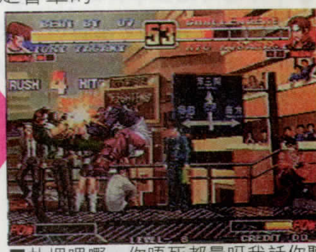
■丟走你！



■哈哈！4 HITS呀！



■再丟你走！



■扑埋哩嘢，你唔死都暈呀我話你聽！

蔡寶奇：

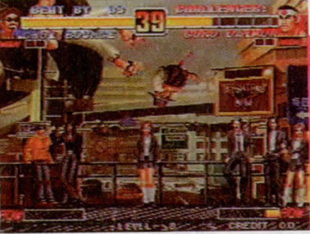
難度：★★★★ 攻擊力：★★★★

方法：重飛翔空裂斬（要在空中擊中對手）→方向轉換（插向對手）→方向轉換（插向對手）→方向轉換（插向對手）→空中重腳追打

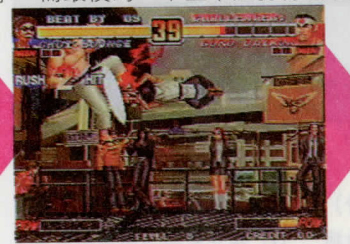
難度在於飛翔空裂斬擊中對手後，方向轉換要準確地插中對手，而最後的一下空中追打亦要很準確。



■空中插中……



■立即方向轉換！



■插多一次……



■最後追打失手，但係都扣咗唔少

CLARK：

難度：★★★★ 攻擊力：★★★★

方法：空中超重擊（要COUNTER）→NAPALM SLETCH→FLASHING ELBOW

難度在於在空中COUNTER（對手在空中出招時空中截擊）後記得出NAPALM SLETCH



■轟！

■唔准走！



■彈開？

■邊個俾你彈開㗎？見過惡人未？

近身戰稱霸 大門五郎 對戰攻略

人物特點

速度慢（27人中排第26，僅次於鎮元齋），加上又沒有飛行道具，而且大部分必殺技都是投技，所以應穩守突擊，打近身戰。拳腳招方面，以遠距離站立輕拳／近距離站立輕腳＆重腳／遠距離站立重拳＆重腳幾招較好用，用以「陰」人及封位為很不錯。而近距離站立輕腳及遠距離重腳都可防空。他的站立超重擊，是先「拉弓」後再來一個掌打，攻擊範圍遠，而且攻擊判定大。他的空中超重擊，是向下的一下掌打，故在空戰中可發揮封位的作用。他的C掣投技（近敵時→或←＋C），在遠距離也可使出（約一個身位），故十分之惡。而他的必殺技，多可「吸」對手過來，所以又是好鬼惡。理想的戰法，就是與對手作近距離戰，並不停地用站立拳腳封位，控制戰局。若對手拉遠距離，可用超受身來拉近距離。他與CLARK一樣，是有閃避的（同時按BCD掣）。他和草薙京及二階堂紅丸一樣，是有援護攻擊的。





■攻擊範圍約一個身位的遠距離投技



■除了被對手撻，閃避是無敵的

基本攻擊

（1）前衝向對手→ （a）天地返（近身） （b）切樹返（近身） （c）超大外割（近身） （d）地獄極樂投（近身）

（2）前衝向對手→後緊急迴避／超受身／閃避→ （a）天地返（近身） （b）切樹返（近身） （c）超大外割（近身） （d）地獄極樂投（近身） （e）站立重拳→天地返 （f）站立重拳→地獄極樂投

（3）蹲下重腳→切樹返（2 HITS）

（4）跳前重腳／重拳→站立重拳→超大外割／切樹返／天地返／地獄極樂投

（5）天地返→出雲投／空中超重擊→切樹返（特定條件下才可行）

分析：

若你衝向對手，如果對手想反擊，那戰法1（a）～（d）便生效。戰法1（a）～（d）能產生截擊作用。而戰法1（a）及1（d）亦可用來對付那些「死擋派」的。戰法2（a）～（f）則會先令對手的反擊落空，然後才攻擊。至於戰法（4），則是四招十分常用的連招。而戰法（3），是一招幾難出但攻擊力強的連招。難度在於對手中了第一擊後（蹲下重腳），你要立即出餘下的招式，否則就不成功。而最後的戰法（5），則是對MR.BIG專用的連招。條件是：MR.BIG要在版邊中招（天地返），然後你可選擇使出出雲投或空中超重擊→切樹返這兩招連招。





■幾難出，但好使好用的連招

招式分析

地雷震：與KOF'94及KOF'95時一樣。出招時，大門會先舉起雙手，再重擊在地上。攻擊範圍有一整個畫面，對手要蹲下擋格或跳起避開，中者會倒地。用輕的話，大門會如常出招的；若用重的話，大門是會舉完手便收招，是沒有攻擊力的。好處是在重擊地面時，是可避過對手的飛行道具的（「地火」除外）。缺點是出招慢，若距離太近的話，是好易給對手截擊的。攻擊力：18



■地雷震可避波

出雲投：在KOF'95中第一次使出的對空必殺技。出招時，大門會伸手上天，將在空中的對手捉下來。若在近對手而對手又蹲下時使出，是完全沒有意義的。但如在對某些特定人物（二階堂紅丸、大門五郎、JOE、ROBERT、RALF、CLARK、陳國漢、GEESE、WOLFGANG及MR.BIG這十名人物）時，當對手在你身邊而你使出這招，是可捉到他們的。攻擊力：31



■咁都捉到？

超大外割：性質與以往的有所不同。今次，這一招被改為「可擋格的投技」。出招時，大門會將自己壓向對手，攻擊範圍約二個身位，包括在空中的對手。如被擋格，大門是會有一個失敗動作的，這時很易被對手反擊。攻擊力：13（×2



■這就是失敗動作了

切樹返：在KOF'95中第一次使出的下段必殺技。出招時，大門會一把抓向對手的下盤，如對手不蹲下擋格，是會被大門「連根拔起」的。另外，此招是可作DOWN攻擊用的。攻擊力：25



■切樹返竟可作DOWN攻擊！



天地返：大門五郎最受歡迎的必殺技。有效範圍約一個身位。而如果在出招時對手也出招，電腦是會判大門五郎出招成功，所以好多時會出現「吸對手過來」的情形。好處是對手不能使用投擲迴避，而且攻擊力強。攻擊力：18（×2）

超受身：一招沒有攻擊力的必殺技。出招時，大門會滾向對手那兒，而且全身「透嘢」，比前緊急迴避更有用。缺點是不能滾到對手背後。輕的會向前滾約兩個身位；重的則會向前滾約半個畫面。最好的用法，是滾向對手那兒來拉近雙方的距離；或滾到對手面前再使出投技；又或在超受身後接站立重拳來封位。攻擊力：0

地獄極樂投：超必殺技。攻擊範圍約一個身位（平時與MAX時都一樣）。平時是會用天地返的方式將對手撻4下，再將他丟上天；MAX時則會撻對手8下，然後將他丟上天，再待他跌下來時加多一下地雷震。。攻擊力：11（×6）／（MAX時）7（×10）＋18

見招拆招！

對昇系

若跳過去時手用昇系招式來反擊的話，那便只可用空中重拳／空中重腳或空中超擊來打昇。其中以前二者的成功率較高，而且較好用（因為即使一齊中招的話，對手是會比你更「傷」的）。要注要的是，打昇要打得準，亦不可太早出招。因為昇系的特點，一是在出招時可「透嘢」，一是在出招時可格開對手的攻擊，所以，打昇最好要對手「起咗昇」才好打。

對突進技

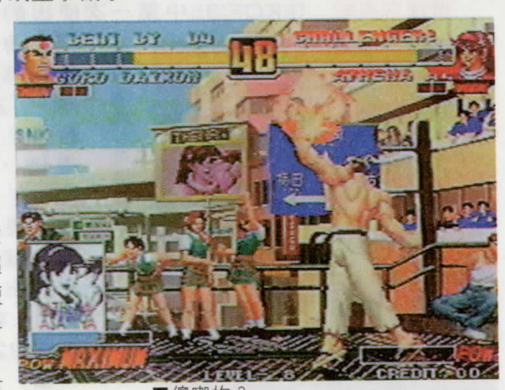
要對付突進技，可用超大外割／切樹返或天地返這三招來截擊，但只限相方相距甚遠兼你要「出得切」，故危險性較高。或用地獄極樂投來「透完打」（但危險性亦高）。不過，最好用、最實用、最方便、最簡單的方法，便是用站立或蹲下輕拳來截擊。

空中戰

可在空中戰中用空中超重擊及空中重拳／空中輕腳／空中重腳作主打，其中以前二者最好用。如你是遲跳的一方，可在一跳起時立即用輕腳或重拳截擊。

防守

若對手使用空中必殺技攻過來，可用出雲投對空，十分好用。當然，亦可用垂直跳或跳前超重擊與之硬拼。如果對手跳過來攻擊，亦可用上述方法對付之。



■傻喋妳？

對遠程飛行道具

如遇着那些有波放，又到版尾的人物，可用地雷震來避波震人，又或保持近身戰，廢了他們的「放波功能」，並可不停用站立重腳／站立重拳或站立輕腳來封位，使之動彈不得。又可一面行前，一面用超受身避波，仲要在到適當距離時出個天地返／超大外割／切樹返／地獄極樂投，令佢以後唔敢再放波。

比較難對付的人物

大門 五郎：

人用的大門五郎，在進攻方面，多會採用跳前超重擊／重腳／重拳→天地返／地獄極樂投這招。如要對付，可在對手跳過來時立即用垂直跳超重擊／跳前重拳／跳前重腳或出雲投來對空，各方法的效果都不俗。總之，不能讓他跳到過來。你又可在擋完他的跳前攻擊後立即用前緊急迴避／GUARD CANCEL前緊急迴避來令他的指令投失效（不過要好好練習）。在防守方面，大門五郎多數會用出雲投來對空。可以每次也用不同的跳躍跳過去（有時用大跳，有時用中跳，總之隨你），使對手的出雲投失準，讓你有機可乘。至於若對使出閃避→指令投這招的話，那便在他閃避時立即用→＋C或D（投技）／天地返／地獄極樂投或連按輕拳來截了他的指令投。

MATURE：

人用的MATURE，多是用站立超重擊→METAL MASSACRE來進攻。如要破招，可先拉遠距離，在她使出METAL MASSACRE時立即垂直小跳，然後用空中重拳或重腳打佢塊面，又或在她使出MATAL MASSACRE時使出閃避→指令投來反擊。如你跳過去進攻，她多會用站立超重擊來對空。你可用空中超重擊／空中重拳／空中重腳與她鬥轟，打佢條蛇腰（着地更可接指令投）。若然她跳過來，她多會用跳前輕腳→站立輕腳→MATAL MESSACRE這連招或跳前輕腳→站立輕腳→站立重腳→MATAL MESSACRE來封位。所以，最好在她跳過來時立即跳起，並在一跳起時立即用輕腳／重拳或超重擊截擊。又或用出雲投對空。總之別讓她跳過來，免得被她屈體力。



■唔好迫我擁抱妳！

CLARK：

人用的CLARK，最常用的戰法，多是用跳前超重擊→SUPER ARGENTINE BACKBREAKER→FLASHER ELBOW或前衝→SUPER ARGENTINE BACK BREAKER→FLASHING ELBOW這兩招。如要對付，可在對手跳過來時立即用垂直跳超重擊／垂直跳重拳／垂直跳重腳或出雲投對空。如他衝過來，可用站立或蹲下輕拳。總之，不能讓他過到來。在你攻過去時，可用戰法（1），（2）及（4）。如被打DOWN，記得立即用DOWN迴避（着地時A＋B），因人用的CLARK多會在打DOWN對手後站在對手面前，再在對手起身時立即垂直小跳，若對手想反擊便立即用超重擊截；若對手不動便在着地時立即用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER→FLASHING ELBOW。如不幸被打DOWN而你又沒有用DOWN迴避，那便在對手在你面前垂直小跳時立即用前急緊迴避來滾走，別讓他有機可乘。如他在你面前使出閃避→指令投這招的話，那便在他閃避時立即用→＋C或D（投技）／天地返或連按輕拳來截了他的指令投。

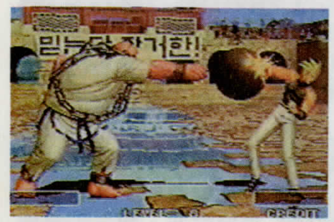




人物特點

速度最慢（27人中排第27，僅次於大門五郎），故應採用近身戰。拳腳招方面，以遠距離站立輕拳、遠距離站立重拳及遠距離站立重腳的攻擊範圍極遠，用以封位一流。他的近距離站立重拳有2 HITS。他的蹲下重拳及近距離站立重腳均可防空。他的蹲下重腳，攻擊範圍遠，而且攻擊判定大，可是「好使好用」。他的空中重拳、空中重腳及空中超重擊的攻擊範圍都很遠，可作封位用。而他的站立超重擊的攻擊判定，更是大得離譜（因計他的整個「肚腩」）。值得一提的是，他的攻擊力大得驚人（其實由KOF'94時已是如此的了）。理想的戰法，都是與對手作中至近距離戰，並不停地使用拳腳招封位，間中亦可用鐵球大回轉來「屈」其體力。如此，你便能控掣戰局的了。他和阿金及「爪仔」一樣，是有接護攻擊的。


■哩個叫站立重拳……


■近距離就有2 HITS

基本攻擊：

(1) 前衝向對手→	(a) 大破壞投（近身）
(b) 鐵球大回轉	(c) 鐵球大暴走
(2) 前衝向對手→後緊急迴避→	(a) 鐵球粉碎擊
(b) 鐵球飛燕斬	(c) 鐵球大暴走
(3) 鐵球大回轉/ 鐵球大暴走（對手擋了）→CANCEL→大破壞投/ 鐵球大回轉	
(4) 蹲下輕拳→輕鐵球飛燕斬（2 HITS）	

分析：

若你衝向對手，如果對手想反擊，那戰法1（a）～（c）便生效。戰法1（a）～（c）能產生截擊作用。而戰法1（a）更可用來對付那些「死擋派」的。戰法2（a）～（c）會先避開對手的攻擊，然後才反擊。至於戰法（3），就是用來「屈」對手體力的戰法。近身戰中用於封位一流。因如對手在近身擋了鐵球大回轉後，會扣去很多體力的（中咗仲「甘」），而在使出鐵球大回轉時突然CANCEL（ABCD掣同按）再出大破壞投，正常對手是來不及反應的，而且大破壞投的攻擊也很可觀。至於戰法（4），則是一招難出（難在沒有機會出），而且攻擊力只可用以「娛賓」的連招。




■用以「娛賓」一流的連招

招式分析

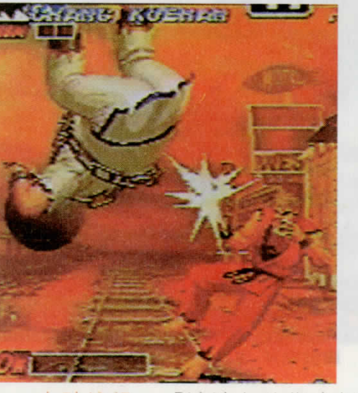
鐵球粉碎擊：算是遠距離飛行道具，輕的有效範圍約半個畫面；重的則約四分三個畫面。出招時，是可將對手的攻擊格開，然後才攻擊。中者會倒地。缺點是如用重的，而對手又站得太近的話，是打不中對手的。攻擊力：（輕）29/（重）36


■出招時可格開對手的攻擊

鐵球大回轉：攻擊力大，但勝在易出，可在站立或蹲下輕拳擊中對手後立即作追加攻擊。出招時會向前移，所以輕的攻擊範圍約有半個畫面，重的則約一個畫面。另外，在出招後若同時按ABCD掣，是可立即收招（CANCEL）。若被擋格，可立即用來收招，然後立即出大破壞投，攻其不備。攻擊力：（輕&重）30


■竟然連霸王翔吼拳都可以「打爆」！

鐵球飛燕斬：在KOF'95中第一次使出的必殺技。「波波」會學阿金那樣使出飛燕斬。所不同的是，「波波」不會如阿金那般「型仔」地雙腳着地，而是會撻落地。在「波波」撻落地時，是有攻擊力的，而且撻落地時的攻擊力比出招時的攻擊力更大。攻擊力：（輕）上昇22；下降23/（重）上昇24；下降25

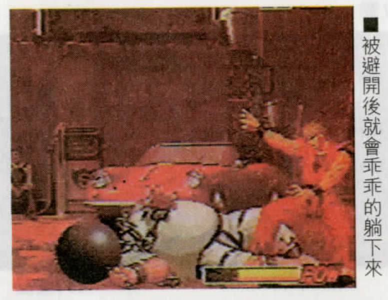

■撻落地都可以打到人

大破壞投：「波波」的指令投。動作與以前（KOF'94、KOF'95）的投技（→+C）一樣。「波波」會捉住對手左撻右撻，合計8下。攻擊力：每HIT 5

鐵球大暴走：超必殺技，動作與以前的大致相同，唯獨是追加了六種新的收招動作（分別是：鐵球飛燕斬、站立重腳、滾向對手、站立超重擊、跳起壓向對手和伏下插向對手；可惜是RANDOM出）。平時是10+1 HITS，用A掣使出的話，「波波是」



會向前快步走約四分三個畫面的；用C掣使出，則會向前快步走約一個畫面。MAX時（用A掣或C掣使出），「波波」是會向前快步走約一個畫面的。此招的缺點是若對手跳起或彈後避過的話，「波波」是會躺下來任打的。攻擊力：（平時＆MAX時）連打中每HIT 4＋（FINISH A：16/ FINISH B：16/ FINISH C :18）



■被避開後就會乖乖的躺下來

見招拆招！

對昇系

若跳過去時手用昇系招式來反擊的話，那便只可用空中重拳、空中重腳或空中超重擊來打昇。因為即使一齊中招的話，對手是會比你更「傷」的（記住，你係「波波」，佢唔係）。但要注要的是，打昇要打得準，亦不可太早出招。因為昇系的特點，一是在出招時可「透嘢」，一是在出招時可格開對手的攻擊，所以，打昇最好要對手「起咗昇」才好打。

對突進技

要對付突進技，可用鐵球大回轉或鐵球飛燕斬來截擊，但只限中距離及要閣下「出得切」。當然，你亦可用超必「透完打」或大破壞投來截擊（但很難）。不過，最好用、最實用、最方便、最簡單的方法，便是用站立或蹲下輕拳來截擊。



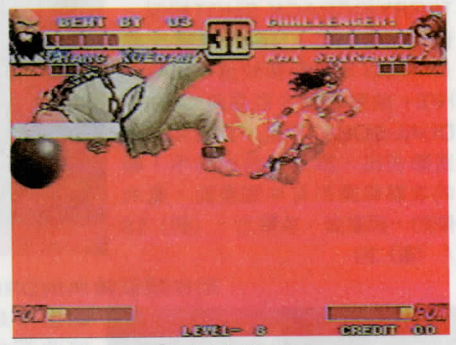
■用超必透完打

空中戰

可用空中超重擊/ 空中重腳或空中重拳作主打，或用空中輕腳作封位。如你是遲跳的一方，可在一跳起時立即用重拳截擊。

防守

若對手使用空中必殺技攻過來，可用鐵球飛燕斬/ 近距離站立重拳或近距離站立重腳反擊，其中以鐵球飛燕斬較好。當然，亦可用垂直跳或跳前的超重擊/ 重拳與之硬拼。亦可在擋完後用大破壞投反擊。如果對手跳過來攻擊，亦可用上述方法對付之。



■鐵球飛燕斬可對空

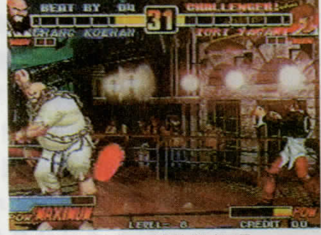
對遠程飛行道具

如遇着那些有波放，又到版尾的人物，可用鐵球粉碎擊「先格後打」或用鐵球大回轉迫過去。不過，最基本的，就是保持近身戰，廢了他們的「放波功能」。

比較難對付的人物

八神 庵

有波有昇，是很難對付的人物。如他拉遠距離，再不停出驅闇炎的話，那你一是可以跳過去出超重擊或跳前重拳/ 重腳，與他的焚鬼炎鬥轟；又或在他出驅闇炎時立即出鐵球粉碎擊，出其不意地先格「地火」，再用鐵球扑佢個頭。更可用鐵球大回轉一邊格「地火」，一邊迫過去。若他在近身時突然出琴月陰，便立即用輕拳截了他，免得被他用連出琴月陰連來屈你，更可在輕拳擊中後時立即駁鐵球大回轉，增加攻擊力。若你跳過去時他出焚鬼炎來對空，那便用超重擊或空中重拳/ 重腳來與他鬥轟，因為就算一齊中，他都會比你「傷」的。但有一點要絕對提防的是，別讓他埋身，因為若給他埋身的話，他有機會出屑風→重拳→葵花（3段）或（佢喺版邊）屑風→重拳→葵花（2段）→站立重拳→（你着地時）屑風→重拳→葵花（3段）又或屑風→前衝重拳/ 前衝輕腳→屑風→前衝重拳/ 前衝輕腳→屑風→前衝重拳/ 前衝輕腳→屑……這幾招用以返本的連招，所以一定要小心提防。



■格完你個火，就扑你個頭

CLARK

人用的CLARK，最常用的戰法，多是用跳前超重擊→SUPER ARGENTINE BACKBREAKER→FLASHER ELBOW或前衝→SUPER ARGENTINE BACK BREAKER→FLASHING ELBOW這兩招。如要對付，可在對手跳過來時立即用垂直跳超重擊/ 垂直跳重拳/ 垂直跳重腳/ 鐵球大回轉或鐵球飛燕斬對空。如他衝過來，可用站立或蹲下輕拳→鐵球大回轉來截擊。總之，不能讓他過到來。在你攻過去時，可用鐵球大回轉開路，再在收招時用大破壞投「鋪鑊」。如被打DOWN，記得立即用DOWN迴避（着地時A＋B），因人用的CLARK多會在打DOWN對手後站在對手面前，再在對手起身時立即垂直小跳，若對手想反擊便立即用超重擊截；若對手不動便在着地時立即用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER→FLASHING ELBOW。如不幸被打DOWN而你又沒有用DOWN迴避，那便在對手在你面前垂直小跳時立即用前急緊迴避來滾走，別讓他有機可乘。如他在你面前使出閃避→指令投這招的話，那便在他閃避時立即用→＋C或D（投技）或大破壞投來截了他的指令投。



■你睇吓佢幾痛苦

MATURE

人用的MATURE，多是用站立超重擊→METAL MASSACRE來進攻。如要破招，可先拉遠距離，在她使出METAL MASSACRE時立即垂直小跳，然後用空中重拳或重腳打佢塊面，又或在她使出MATAL MASSACRE時用鐵球大回轉或鐵球飛燕斬截擊。如你跳過去進攻，她多會用站立超重擊來對空。你可用空中超重擊/ 空中重拳/ 空中重腳與她鬥轟，打佢條蛇腰。若然她跳過來，她多會用跳前輕腳→站立輕腳→MATAL MESSACRE這連招或跳前輕腳→站立輕腳→站立重腳→MATAL MESSACRE來封位。所以，最好在她跳過來時立即跳起，並在一跳起時立即用輕腳/ 重拳或超重擊截擊。又或用鐵球大回轉或鐵球飛燕斬對空。總之別讓她跳過來，免得被她屈體力。你更可用鐵球大回轉將她屈到版邊，屈返佢轉頭。

近身戰反而不利 WOLFGANG KRAUSER 對戰攻略

人物特點

速度算慢（27人中排第21，三名「大佬」中最慢係佢），所以快攻不能取得「甜頭」。拳腳招方面，大都出得較慢，所以作中距離戰較有利。他的遠距離站立輕腳/近距離站立重拳/遠距離站立重拳及遠距離站立重腳較好用，用以「陰」人及封位為很不錯。他的站立超重擊，是一腳踩向對手的「波蘿蓋」，攻擊範圍不算遠。他的空中超重擊的攻擊範圍很遠，用以封位很不錯。他的空中重腳的攻擊範圍又很遠，而他的空中重拳的攻擊判定又很大，故在空中作封位用一流。他的近距離站立重腳可防空，是十分之好用的對空技。他的必殺技，攻擊範圍都較遠。理想的戰法，就是與對手作中距離戰，並不停地用站立拳腳或必殺技（如BRITZ BALL）封位，控制戰局。他和傑期大人及MR.BIG一樣，是一定有援護攻擊的。



■這一腳竟可踩到對手彈開



■空中重連後邊都打埋

基本攻擊

（1）前衝向對手→
- （a）KAISER KICK
- （b）KAISER DUAL SOBAT
- （c）KAISER SUPLEX（近身）

（2）前衝向對手→後緊急迴避→
- （a）KAISER KICK
- （b）KAISER DUAL SOBAT
- （c）LEG TOMAHAWK
- （d）BRITZ BALL（上或下段）
- （e）KAISER WAVE

（3）跳前重腳→站立輕拳→站立輕腳→KAISER SUPLEX（3+1 HITS）

（4）跳前重腳→蹲下重拳→KAISER KICK（3 HITS）

分析

若你衝向對手，如果對手想反擊，那戰法1（a）～（c）便生效。戰法1（a）～（c）能產生截擊作用。而戰法1（c）亦可用來對付那些「死擋派」。戰法2（a）～（e）則會先令對手的反擊落空，然後才攻擊。至於戰法（3）及（4），則是WOLFGANG僅餘（？）的兩招連招。這兩招都幾難出，但勝在攻擊力強。難度在於第一擊（跳前重腳）要在低點出（最好是踢中對手的「波蘿蓋」）才可駁到之後的攻擊。





■帝王的連招

招式分析

BRITZ BALL（上段）：遠程飛行道具。攻擊範圍到版尾。出招出得不算快，但勝在距離遠，可用以封位用。而且收招快，可以連出。缺點是若距離太近的話，是打不中對手的，再加上大部分人物都可蹲下避過，所以該先拉遠距離，再配合BRITZ BALL下段RANDOM亂出，便能收到制敵的效果。攻擊力：（輕＆重）近距離19；遠距離16



■太近出便打不到對手

BRITZ BALL（下段）：另一款遠程飛行道具。攻擊範圍亦到版尾。出招出得不算快，但勝在距離遠，可用以封位用。而且收招快，可以連出。缺點是若距離太近的話，是打不中對手的，再加上所有人物都可輕易地跳起避過，所以該先拉遠距離，再配合BRITZ BALL上段RANDOM亂出，便能收到制敵的效果。攻擊力：（輕＆重）近距離16；遠距離19



■嘿嘿，懊腦麼？

LEG TOMOHAWK：WOLFGANG的對空技，動作與TERRY的CRACK SHOT相似，但因WOLFGANG的雙腳比較長，所以攻擊範圍較遠，MAX 3 HIT。缺點是指令容易與KAISER DUAL SOBAT搞亂，而且如在近距離使出，很易會跨過對手。輕的攻擊範圍約有半個畫面，重的則約一個畫面。攻擊力：（輕）18／（重）20



■太近出就會跨過對手

KAISER KICK：動作類似摔角的DROP KICK，亦似他的空中超重擊。出招快，但收招慢，所以中人就好地地。輕的有效範圍約半個畫面，重的則約一個畫面。常用的方法，是在對手放「地火」時使出，跳波打人。中者會倒地，可作對空用。攻擊力：（輕）25／（重）27

■被擋格後，帝王便會側躺下來



KAISER DUAL SOBAT：WOLFGANG的新必殺技。動作是彈前伸對手一腳，共2 HITS。輕的攻擊範圍約半個畫面；重的則約一個畫面。攻擊力：（輕）16（以後半數）/（重）20（以後半數）

KAISER SUPLEX：WOLFGANG的指令投，有效範圍約個一個身位。攻擊力頗大，但好易出錯，變成重BRITZ BALL上段。攻擊力：32

KAISER WAVE：超必殺技。出招不算快，但收招快，可以連出。那「波」的面積大，而且更可「打爆」對手的遠程飛行道具（連霸王翔吼拳也能「打爆」），可謂相當惡。（如對手用MAX霸王翔吼拳，就可抵消KAISER WAVE；但MAX霸王翔吼拳則會被MAX KAISER WAVE「打爆」）MAX時，那「波」的面積更比平時大少許。中者會倒地。攻擊力：近距離42；遠距離32/（MAX時）近距離46；遠距離34


■霸王翔吼拳？對我有用㗎！

見招拆招！

對昇系

若跳過去時手用昇系招式來反擊的話，那便只可用空中重拳/空中重腳或空中超重擊來打昇。其中以後二者的成功率較高，而且較好用（因為即使一齊中招的話，對手是會比你更「傷」的）。但要注要的是，打昇要打得準，亦不可太早出招。因為昇系的特點，一是在出招時可「透嘢」，一是在出招時可格開對手的攻擊，所以，打昇最好要對手「起咗昇」才好打。

對突進技：要對付突進技，可用BRITZ BALL下段來截擊，但只限雙方的距離「有返咁上下」。當然，亦可用KAISER SUPLEX來撻佢（但危險性較高）。不過，最好用、最實用、最方便、最簡單的方法，便是用站立或蹲下輕拳來截擊。



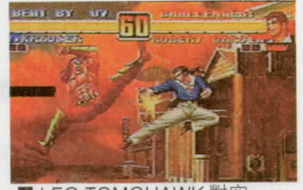
■做乜要衝到帝王的懷裏？

空中戰

可在空中戰中用空中超重擊及空中重拳/空中重腳作主打。如你是遲跳的一方，可在一跳起時立即用輕腳或輕拳截擊。

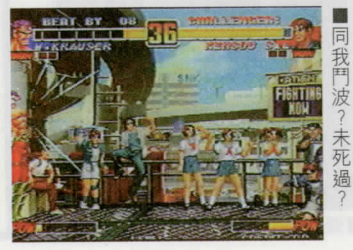
防守

若對手使用空中必殺技攻過來，可用LEG TOMOHAWK/KAISER KICK或KAISER DUAL SOBAT對空。當然，亦可用垂直跳或跳前超重擊與之硬拼。又可在擋完後用KAISER SUPLEX來撻鬼佢。如果對手跳過來攻擊，亦可用上述方法對付之。


■ LEG TOMOHAWK 對空

對遠程飛行道具

如遇着那些有波放，又到版尾的人物，可用BRITZ BALL來與之鬥波，仲要鬥鬥吓突然出個KAISER WAVE或KAISER KICK來個突襲。當然，你又可保持近身戰，廢了他們的「放波功能」，並可不停用站立重腳/站立重拳或站立輕腳來封位，使之動彈不得（但其實有「暗湧」）。


■同我鬥波？未死過？

比較難對付的人物

蔡寶奇

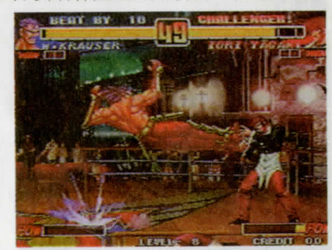
因為蔡寶奇速度快，而且又跳得高，很多時會被他打到你氣咳。對付他的跳前攻擊，便要在他一跳起時立刻用重LEG TOMOHAWK。因為重LEG TOMOHAWK昇得高，可作封位用。就算對手想用飛翔腳來避開你的LEG TOMOHAWK，也會在出招時的滯空時間慘被轟中。如果對手用旋風飛猿刺突或飛翔空裂斬插過來，再用方向轉換向反方向逃走的話，你是有足夠時間在他轉換方向時（即他在空中「打滾」時）打他的。如果他飛翔腳攻過來，你最好是立即跳起，用空中擋擋了它，再在着地時立即出KAISER SUPLEX。因為如在空中擋了飛翔腳，他在收招時是「走唔切」的。順帶一提，如擋了疾走飛翔斬，蔡寶奇是會在你背面着地的，記住轉身打佢背脊。



■空中擋完就擁抱佢

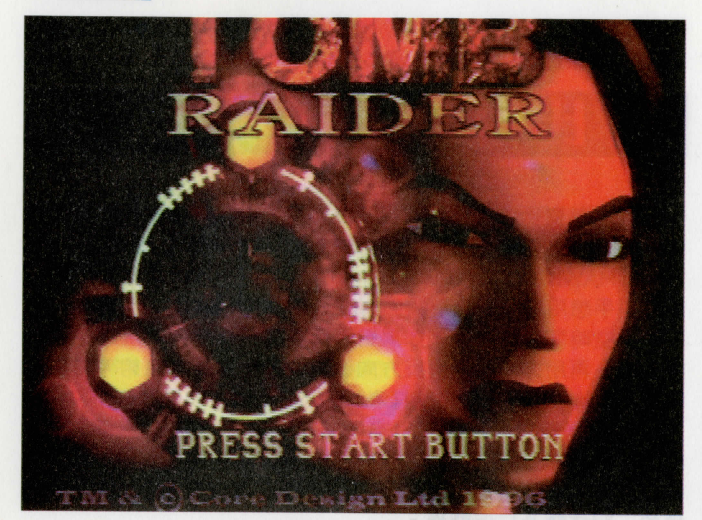
八神 庵

有波有昇，是很難對付的人物。如他拉遠距離，再不停出驅闇炎的話，那你一是可以跳過去出超重擊或跳前重拳/重腳，與他的焚鬼炎鬥轟。也可在他出驅闇炎時用KAISER KICK，出其不意地先跨地火，再用插佢個口（但出招時間要好好掌握）。當然，你又可用KAISER WAVE來「消波打人」。若他在近身時突然出琴月陰，便立即用輕拳截了他，免得被他用連出琴月陰連來屈你。若你跳過去時他出焚鬼炎來對空，那便用超重擊或空中重拳/重腳來與他鬥轟，因為就算一齊中，他都會比你「傷」的。但有一點要絕對提防的是，別讓他埋身，因為若給他埋身的話，他有機會出屑風→重拳→葵花（3段）或（佢喺版邊）屑風→重拳→葵花（2段）→站立重拳→（你着地時）屑風→重拳→葵花（3段）又或屑風→前衝重拳/前衝輕腳→屑風→前衝重拳/前衝輕腳→屑風→前衝重拳/前衝輕腳→屑……這幾招用以返本的連招，所以一定要小心提防。


■放「地火」？看本座御架親征！

後記

終於完成了遊戲誌有史以來最長的一份格鬥遊戲攻略（由第30期至42期）。首先要在這兒感激一下以下人仕：米奇&J.J（兩位一直讓小弟能繼續這份攻略，感激！）；ARES、赤目黑龍、PUYO神、天草四郎時貞、星、XICO（沒有你們這班「稻草人」，那些對戰攻略便做不成，感激！）；文、家俊、馬SIR、枋榆、寶狄、誠仔……（多得你們提供資料及讓小弟偷師，感激！）；輝爺、阿☆及子濃（多謝你們為小弟搞盡腦汁來砌版，感激！）COMPUTER PLAZA仝人（冇你哋小弟就冇哩隻GAME做。感激！）；其它曾向小弟提供寶貴意見的朋友們（多得你們小弟才有改進，感激！）；各位一直支持這份攻略的讀友們（冇你哋支持，小弟就做唔到落去，感激！）。在這段期間，實在有很多事情發生，亦有很多「風風雨雨」，幸好都能一一捱過。《KOF'97》見（係咩？）！



盜墓者 TOMB RAIDERS

讀者提供秘密點追加研究班

文：米奇

雖然上期《TOMB RAIDERS》攻略經已完結，但因為很多讀者來信提供了很多秘密點和危險地點的較安全跳躍法，又有些讀者來信詢問某些地點的跳法，既然大家那麼踴躍，米奇就關些篇幅來湊湊熱鬧，順便刊出修正過的地圖。

ADVENTURE 2.2 COLOSSEUM

神殿前秘密點簡易進入法

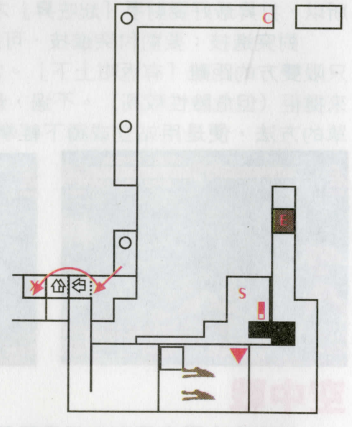
提供：米奇


■圖 1


■圖 2


■圖 3

在最初攻略這一版時，曾説過神殿前的秘密點是很難跳的，不過經過米奇再三推敲之後，就發現原來很上面跳過去是簡單得多的。大家先走到神殿三樓，本來應該是從神殿跳到通往鱷魚潭的夾道去的，但先別跳到那裏而是跳到夾道周圍高出來的地方，很那裏往西看是一個低陷的平台，在那之前有一個看似單向平台的地方（圖 1），那其實是可以立足，在邊緣不助跑前跳就可以跳到。接着，就在那高起來的地方向西北看去，你會見到在秘密點前面，也有一個平台（圖 2），那就是目標。校準方向到好像圖 2 那樣很，就可以後跳一步助跑跳過去。以米奇在第 38 期時所教的方法交由電腦自動控制起跳的話，應該可以輕易跳到秘密點前面的（圖 3）。

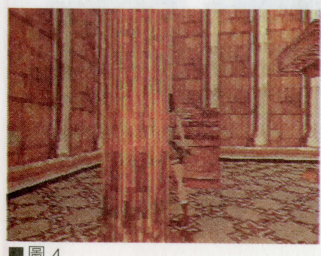


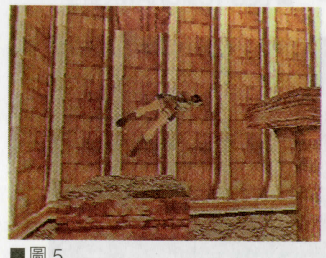
■地圖2.2A

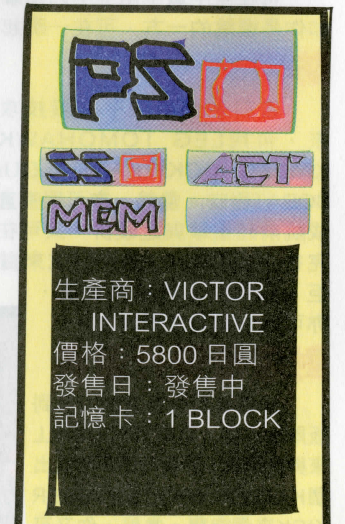
六秒秘密點跳躍法

提供：米奇

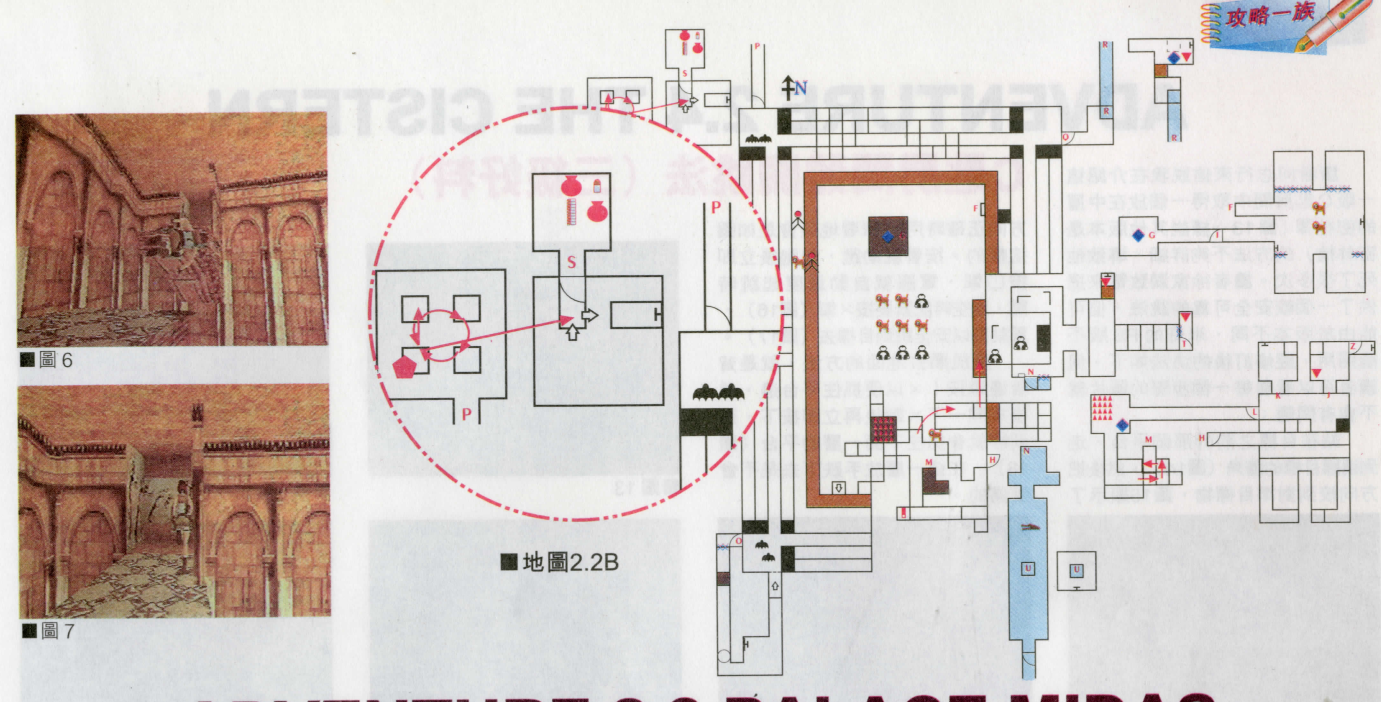
在鬥獸場地圖上的 P 房間中有一個開關時間只有六秒鐘的秘密點，如果你仍未想出怎樣在六秒之內從地面跳到頂樓的話，米奇就提供一個方法給你——走到最低的一個平台的南側面向北面，即面向秘密點的方向，後跳一步至背貼秘密點大門開關的柱（圖 4），一聽到開門的聲音時，就立即同時按下↑＋□原地跳向前的高台，並一直按着□掣不放，在空中改按→＋□，那莉娜就會在着地後立即彈到右邊的高台（圖 5）；照辦煮碗改按↑＋□、←＋□、↑＋□（圖 6），就可以很快地跳到秘密點所在的平台，剩下的只有向前疾走了（圖 7），只要在二跳能準確踏中第二層高台，在空中按掣一氣呵成的話，就可以在最後一秒鐘衝線。


■圖 4


■圖 5



生產商：VICTOR INTERACTIVE
價格：5800 日圓
發售日：發售中
記憶卡：1 BLOCK



■圖6

■圖7

■地圖2.2B

ADVENTURE 2.3 PALACE MIDAS



提供：讀者KEN

這一版在水池的西南方有一個花園（圖8），那裏除了通往邁達斯像外，花園兩邊各有一道鐵閘，其中南面的一道鐵閘其實是可以打開的，它的開關就在花園入口南側的草叢中（圖9），走近那裏按×掣就可以打下它（圖10）。不過，進到裏面也不簡單，裏面有個二重同步的虎牙閘，中間的地板還是爛的（圖11）！這麼複雜的虎牙閘即使到爆機時也沒有見過，不過通過的方法同樣簡單，同樣是盡量行近虎牙閘，在虎牙閘關上發出第一下聲響時同時按↑＋□前跳，就可一口氣跳過兩個虎牙閘，進去裏面取子彈了（圖12）。

讀者KEN請與本刊編輯部聯絡，商討稿費事宜。

■圖8

■圖9

■圖10

■圖11

■圖12

■地圖2.3

ADVENTURE 2.4 THE CISTERN

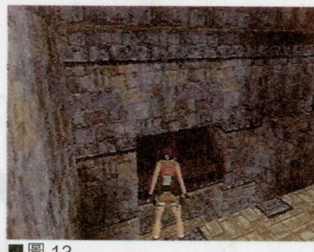
C匙房間難關跳法（三級好料）

提拱：徐家潤

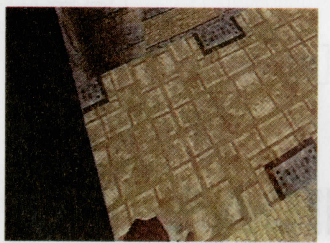
讀者何志行來信説我在介紹這一版C匙房間中取得一個放在中層的密林彈（圖13；據説其他版本是密林槍）的方法不夠詳細，導致他死了很多次。讀者徐家潤致電來提供了一個較安全可靠的跳法，但可能由於版本不同，米奇的PS版不能照用，經修訂後的汸法如下，何讀者可以看着每一個步驟的圖片就不會有問題：

站在目標之前的那個平台，走到遠離目標的牆角（圖14），然後把方向校到對準目標物，圖15顯示了方向正確時用L1掣看地版會是如圖這樣的。按着就助跑，起跑後立即按□掣，電腦就自動量度起跳時間，騰空時記緊要按×掣（圖16），那就那以安全跳到目標去（圖17）。

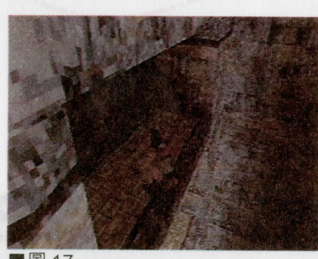
至於圖去地面的方法，就是背着邊緣按↓×以便抓住平台邊，然後按開一下×掣後再立即按下，那莉娜就會抓住下面一層的平台（圖18），在這一層放手跌下去是不會受傷的。

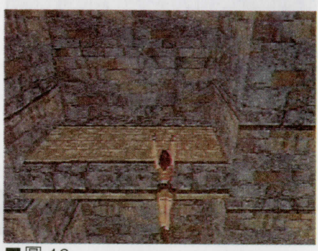

■圖 13


■圖 14


■圖 15


■圖 16


■圖 17


■圖 18

ADVENTURE 3.1 CITY OF KHAMOON

怎樣去貓像頂？

又是讀者何志行，他問我怎樣跳到這一版貓像E的天花上去。首先當然是你要從水池房間跳到上金橫樑上面的E桿房間去，然後就是經南面的平台跳到大廳中間天花上的岩層去。這岩層是分為兩層的，跳過去時的所在是上層，岩層南邊有段單向斜坡是通往下層的。既然你已取得下層那包藥的話，往東跳到對面的平台後不就很容易跳到北面的貓像頂去嗎？

ADVENTURE 3.3 SANCTUARY OF THE SCION

天空中的秘密點

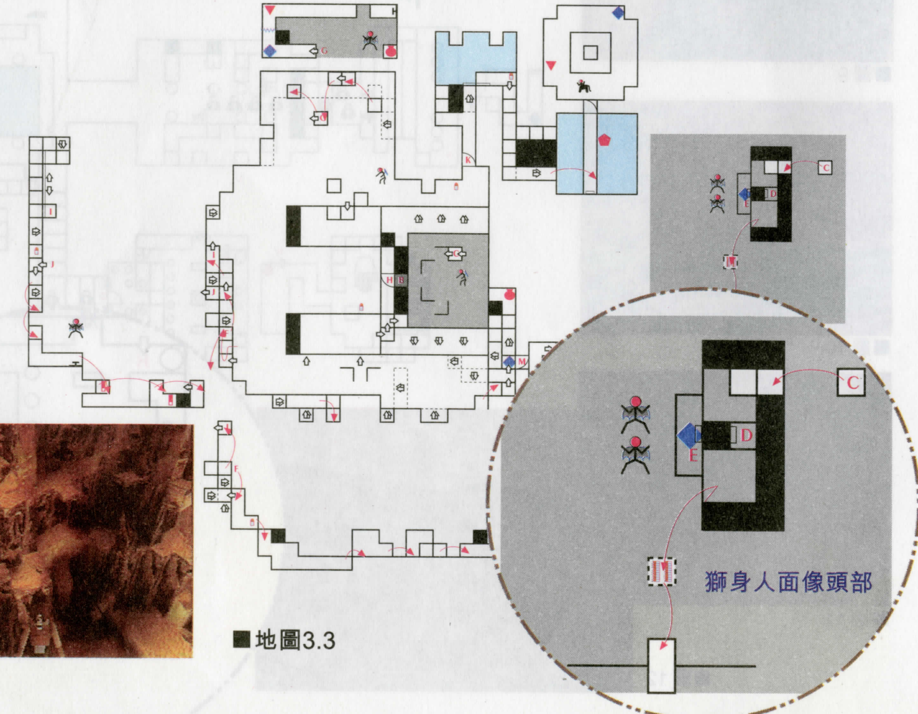
協力：羅昌&魔城城主

先多謝羅昌兄為米奇用PERSONA確定這一版的秘密點不是BUG。米奇早在攻略時已發現這排在天空中的子彈，不過當時以為是BUG。

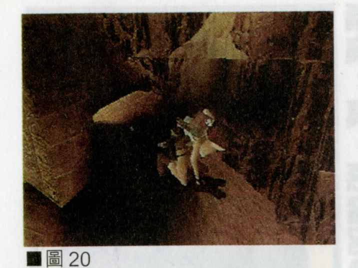
這個秘密點是在獅身人面像頭部的西南方，由於周圍不太明亮，很難發現這排子彈，大家先攀上獅身人面像的頭部，走到西南角，但不要下到有SAVE POINT的一層。在那裏向西南方看去，以L1＋方向掣來左右察就會發現這一排空中子彈（圖19）。那裏是個約一格大小的空中平台，但大家只要方向正確，瞄準子彈所在，以助跑起跳和在空中按×的方式跳過去，就可以準確落在秘密點上（圖20）。

要注意當你一旦跳到秘密點上，就會有兩隻飛天木乃伊從北面飛來（圖21），不過好怪，它們都不會攻擊你，只會在周圍巡航，所以要消滅它們很輕鬆。這樣也好，因為假如它們向我發動攻擊的話真不知往哪裏逃。要跳回地面去的話，正南方山邊有個平台正合用（圖22）。你可先按着R1掣行到隱形平台的南面邊緣，然後放R1掣後退一步，那就可以以助跑跳到對面山邊的平台去（圖23）。

■圖 19

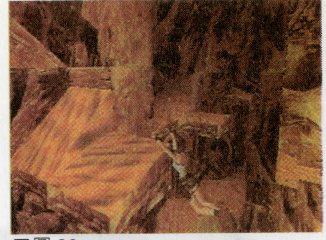


■地圖3.3


■圖20


■圖21

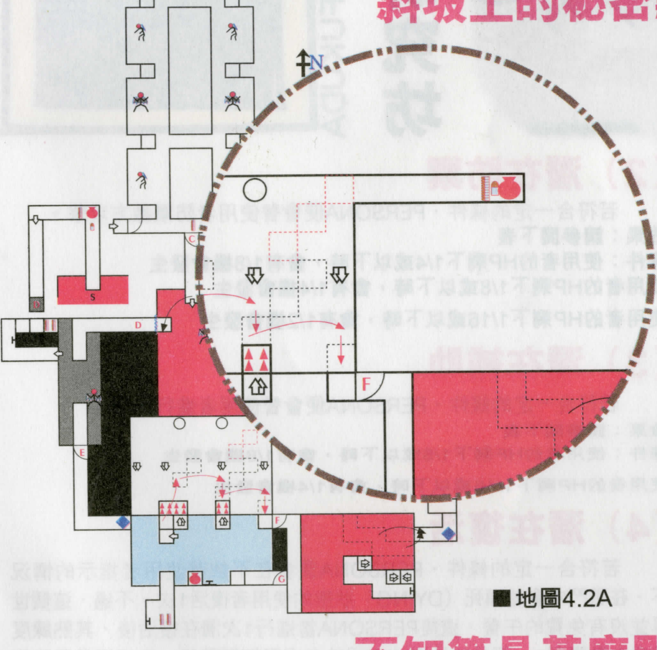

■圖22


■圖23

ADVENTURE 4.2 ATLANTIS

斜坡上的秘密點（二級勁料）

提供：亞信


■地圖4.2A

在這一版中，很多人都以為那道拉下了旁邊的槓桿便會有熔岩流出來的門是個秘密點，不過，那不是，真正的秘密點原來就在有石頭滾下來的斜坡那裏。一般來説，在跳過斜坡，走到限時門F的過程中，並不需要跳到斜坡上每一個較深色的踏足點去的，不過，如果你細心觀察一下，便會發現斜坡的東邊有多個顏色跟斜坡顏色差不多的踏足點（圖24），而沿着這些踏足點往北跳過去，就會發現一個秘密點（圖25）。


■圖24


■圖25

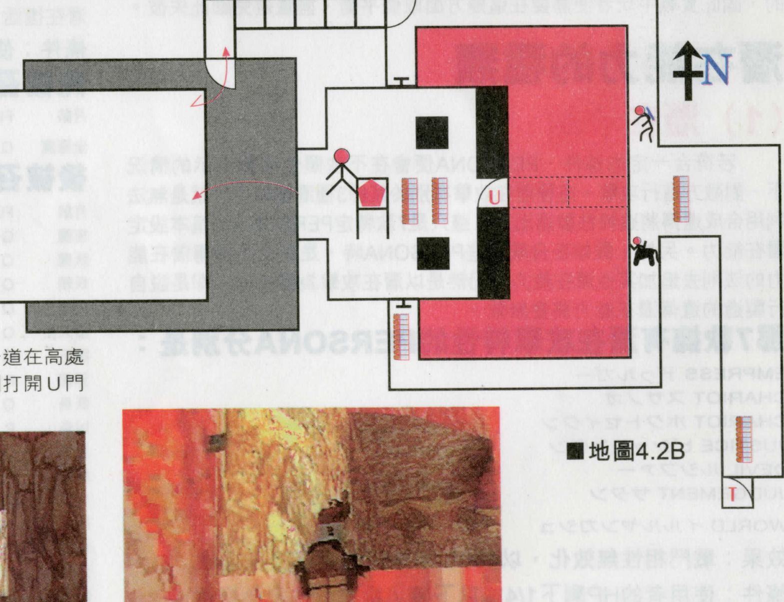
不知算是甚麼點（三級好料）

提供：亞信

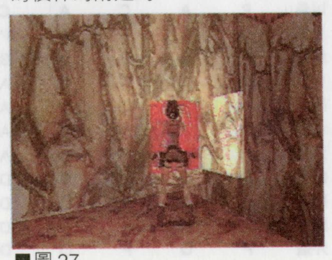
讀者阿信除了提供一個秘密點級米奇外，還告訴米奇一個去法頗為刁鑽的地方，米奇相信這是其他版本的秘密點，因為去法實在要講技巧，亦頗為隱藏，但由於在米奇所玩的PS版中，這個點一件道具也拾不到，也不是有聲響發出的秘密點，所以只能評為三級料。

這地點就在這一版最後，當你衝入放置SCION的房間（圖26）時，先不要去踫SCION，而是走到對面GENERAL DOGMA（米奇自己起的名字，不過心水清的讀者，一定知道這個名詞的出處，嘻。）的露台邊，按↑＋口跳到下面的平台去，就會看到在平台的東北方牆上，有一道門會打開（圖27）。那是一條血紅色的路。要跳入那條路也要講技巧，不能助跑跳也不能在邊緣前跳，一定要先走到邊緣然後按着R1掣後退一小步，才在那裏原地前跳，並在空中按×掣。

跳進去之後，一直沿路走，便會找到一道在高處的門（圖28），那是通到打開U門的槓桿的附近的。


■地圖4.2B


■圖26


■圖27

■圖28

賣大包！詳盡資料大公開！



遊戲研究坊

編集：真・惡魔召喚師 福田 FUKUDA

PS RPG MCM

製造商：ATLUS
發售日：發售中
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCKS

潛在能力調查課

在《女神異聞録PERSONA》當中，潛在能力可算是一門看似無用、實質有用的遺傳法則。相信有不少朋友都會感受過吧：為何這角色在瀕死時會自動復活的？為甚麼那人的PERSONA會自動作出攻擊的？這一切都是潛在能力本身的應有作用，只是大家在不明所以之情況下無視了它。雖然它的實用性較魔法繼承為低，但也不失為一項很有趣的項目，試試它，可能會有一些意外收獲呢。

要做到潛在能力的基本條件，首先是從合成PERSONA時的月齢入手。假設有以下的例子：妖鳥×凶鳥→SUN，月齡為5/8。根據下面的附表，不論是妖鳥或凶鳥，其月齡後被召喚（合成表中的直排惡魔）相對遺傳因子都是A，而先被召喚（合成表中的橫排惡魔）是C，那麼合成PERSONA所遺傳到的因子組合便是AC，即是「潛在防禦2」了。

舉別例：妖鳥×凶鳥→SUN，月齡為HALF。從附表可以知道，先被召喚的因子是D，至於在後被召喚一項中，妖鳥和凶鳥則分別是Q和C，結果組合分別有CD和QD，由於QD是不會遺傳到任何潛在能力的，而CD則是「潛在復活」，所以合成法就一定是：妖鳥×凶鳥→SUN。

當然，這裏的例子是並沒有將魔法繼承和合體事故等因素計算在內的，固此實戰中玩者便需要在這幾方面取個平衡，盡量避免顧此失彼。

潛在能力的種類

（1）潛在攻擊

若符合一定的條件，PERSONA便會在不依照使用者指示的情況下，對敵方進行攻擊。這種潛在攻擊有別於其餘3種潛在能力，就是無法利用合成遺傳將這特性製造出來，這只是7款特定PERSONA的基本設定潛在能力。另外，假如在合成這些PERSONA時，是有依照遺傳潛在能力的法則去追加其他潛在能力，仍然是以潛在攻擊為優先的，即是説自行製造的遺傳潛在能力將會無效。

那7款擁有潛在攻擊特性的PERSONA分別是：

EMPRESS ドゥルガー
CHARIOT スサノオ
CHARIOT ホクトセイクン
JUSTICE ビシャモンテン
DEVIL ルシファー
JUDGEMENT サタン
WORLD イルルヤンカシュ

效果：戰鬥相性無效化，以100%相性對敵全體進行攻擊
條件：使用者的HP剩下1/4或以下時，會有1/16機會發生
使用者的HP剩下1/8或以下時，會有1/8機會發生
使用者的HP剩下1/16或以下時，會有1/4機會發生

（2）潛在防禦

若符合一定的條件，PERSONA便會替使用者防禦敵方攻擊。

效果：請參閱下表
條件：使用者的HP剩下1/4或以下時，會有1/8機會發生
使用者的HP剩下1/8或以下時，會有1/4機會發生
使用者的HP剩下1/16或以下時，會有1/2機會發生

（3）潛在補助

若符合一定的條件，PERSONA便會替使用者進行回復。

效果：請參閱下表
條件：使用者的HP剩下1/8或以下時，會有1/8機會發生
使用者的HP剩下1/16或以下時，會有1/4機會發生

（4）潛在復活

若符合一定的條件，PERSONA便會在不依照使用者指示的情況下，在戰鬥中會替瀕死（DYING）狀態的使用者復活1次。不過，這個世界並沒有免費的午餐，這隻PERSONA當進行1次潛在復活後，其熟練度就會自動變回1，而且所持魔法亦同時會返回初期階段，幸好提升了的能力值不會下降。由於再次提升熟練度會繼續增加能力值，因此反覆利用潛在復活可以無休止地強化這隻PERSONA。

條件：使用者的HP為0時，會有1/4機會發生

先被召喚之惡魔種族遺傳因子一覽

月齡	FULL	7/8	6/8	5/8	HALF	3/8	2/8	1/8	NEW
全惡魔	Q	A	B	C	D	O	P	Q	D

後被召喚之惡魔種族遺傳因子一覽

月齡	FULL	7/8	6/8	5/8	HALF	3/8	2/8	1/8	NEW
夜魔	Q	B	Q	P	O	A	P	O	A
妖魔	Q	B	Q	P	O	A	P	O	A
妖精	Q	B	Q	P	O	A	P	O	A
天使	Q	C	B	Q	P	B	A	Q	A
墮天使	Q	C	B	Q	P	B	A	Q	A
龍王	O	D	A	Q	Q	C	B	A	B
邪龍	P	D	A	Q	Q	C	B	A	C
妖鳥	O	A	C	A	Q	D	C	B	B
凶鳥	P	A	C	A	C	D	C	B	C
魔獸	O	O	B	B	P	P	D	C	B
妖獸	P	O	B	B	B	P	D	C	C
鬼女	O	P	O	C	A	Q	A	D	B
妖鬼	O	P	O	C	A	Q	B	D	B
地靈	O	P	O	C	A	Q	C	D	B
邪鬼	P	P	O	C	A	Q	D	D	C
幽鬼	P	Q	P	O	D	O	O	C	C
惡靈	P	Q	P	O	D	O	O	B	C
屍鬼	P	Q	P	O	D	O	O	A	C
外道	P	Q	P	O	D	O	O	Q	C

合成PERSONA遺傳潛在能力一覽

組合	潛在能力種類	效果
OO	潛在補助1	使用者的SP作1/2回復
PP	潛在補助2	使用者的HP作1/2回復
QQ	潛在補助3	使用者的SP、HP作1/2回復
OP	潛在補助4	使用者的SP、異常狀態作全回復
OQ	潛在補助5	使用者的HP、異常狀態作全回復
PQ	潛在補助6	使用者的SP、HP與異常狀態作全回復
AB	潛在防禦1	物理攻擊無效化
AC	潛在防禦2	魔法攻擊無效化
AD	潛在防禦3	特殊物理攻擊無效化
BC	潛在防禦4	特殊魔法攻擊無效化
BD	潛在防禦5	所有攻擊無效化
CD	潛在復活	代替使用者死亡
其他	——	沒有遺傳潛在能力

全封神具一覽表

封神具名稱	所屬種族	合成PERSONA名稱	LV	取得方法	合成方法
えんまちょう	HIEROPHANT	ヤマ	4	賭場／500C	全HIEROPHANT
まさむねのがんたい	EMPEROR	ブラフマー	23	賭場／1000C	全EMPEROR
ニブルのけっしょう	DEATH	ヘル	34	賭場／1500C	全DEATH
ぶていのせんとう	EMPRESS	セイオウボ	44	賭場／2000C	全EMPRESS
フレイムショール	MAGICIAN	フーリー	8	寶箱／神取篇：SEBEC大廈2F、雪之女王篇：休普諾斯之塔2F	全MAGICIAN
レイヴァンフェザー	JUSTICE	ネヴァン	8	寶箱／神取篇：SEBEC大廈2F、雪之女王篇：休普諾斯之塔2F	全JUSTICE
すいてんぐうのおふだ	MAGICIAN	ヴァルナ	47	賭場／2500C	全MAGICIAN
くろいガータベルト	MOON	サキュバス	53	賭場／3000C	全MOON
かみなりおこし	HIEROPHANT	フヘディー・メルゲン	74	賭場／3500C	全HIEROPHANT
かるらぞう	SUN	ガルーダ	79	賭場／4000C	妖鬼ヤクシャ（LV.52）×邪鬼ラクシャーサ（LV.42）
ドルドナのかい	MAGICIAN	イルダーナ	80	PERSONA／HERMIT アンヴァル	邪龍クロウ・クルーワッハ（LV.58）×妖獸キャスパルク（LV.22）
ぶしょうのこま	JUSTICE	ビシャモンテン	66	PERSONA／HIEROPHANT オーマ	全JUSTICE
フィウォルライニージ	DEVIL	ブレス	10	寶箱／迷之森林	全DEVIL
ジャストドゥイット	JUDGEMENT	ニケー	7	寶箱／迷之森林	全JUDGEMENT
プレザン	PRIESTESS	ウルズ	37	寶箱／馬那城5F	全PRIESTESS
ホワイトタブレット	HERMIT	ビャッコ	39	寶箱／馬那城5F	全HERMIT
こくはつしゃのにっき	JUDGEMENT	サタン	79	PERSONA／TEMPERANCE アヌビス	全JUDGEMENT
アヴニール	PRIESTESS	スクルド	88	PERSONA／PRIESTESS ウルズ	龍王ウロボロス（LV.67）×邪龍ファヴニール（LV.70）
ブラックタブレット	TEMPERANCE	ゲンブ	45	寶箱／DVA・YUGA 3F	全TEMPERANCE
ブルータブレット	WORLD	セイリュウ	49	寶箱／迷之森林・內側	全WORLD
むぼうのかめん	TOWER	ニャルラトホテプ	66	惡魔／GOD神取	全TOWER
クリムゾンタブレット	SUN	スザク	55	寶箱／神取篇：阿也拿岩戶B5：雪之女王篇：冰之城3F	全SUN
ドラゴンスケイル	WORLD	ショクイン	97	寶箱／神取篇：阿也拿岩戶B6：雪之女王篇：冰之城9F	妖鳥タクヒ（LV.19）×龍王ナーガ（LV.38）
しかのはくせい	MAGICIAN	フレイ	59	EVENT／綾瀨專用封神具	全MAGICIAN
さばきのけいやくしょ	JUDGEMENT	ミカエル	62	EVENT／桐島專用封神具	全JUDGEMENT
べっこうぶちのめがね	JUDGEMENT	ヤマオカ	60	EVENT／南條專用封神具	全JUDGEMENT
ヴィクトリアルーン	JUSTICE	ティール	54	EVENT／上杉專用封神具	全JUSTICE
バビロンのひつぎ	DEATH	モト	58	EVENT／城戶專用封神具（神取篇ONLY）	全DEATH
パッセ	PRIESTESS	ヴェルザンディ	61	EVENT／園村專用封神具（神取篇ONLY）	全PRIESTESS
バッファロービーツ	EMPRESS	ドゥルガー	57	EVENT／雪野專用封神具（雪之女王篇ONLY）	全EMPRESS
みそぎのせいすい	CHARIOT	スサノオ	59	EVENT／稻葉專用封神具（神取篇ONLY）	全CHARIOT
ロゼッタのせきひ	EMPEROR	アメン・ラー	62	EVENT／主角專用封神具	全EMPEROR
カルカッタみやげ	EMPRESS	カーリー	85	惡魔／幽鬼ミヤスドコロ（LV.66）	鬼女ダーキニー（LV.51）×魔獸ドゥン（LV.54）
とらのはらまき	HIEROPHANT	インドラ	89	惡魔／龍王ウロボロス（LV.67）	妖鬼ハンニャ（LV.16）×邪鬼ギリメカラ（LV.53）
オリーブのくびかざり	JUSTICE	パラスアテナ	90	惡魔／邪龍ファヴニール（LV.70）	妖獸スキュラ（LV.43）×鬼女アルケニー（LV.34）
いちにちいちぜん	JUDGEMENT	ウォフ・マナフ	94	惡魔／墮天使アドラメルク（LV.71）	妖魔ジン（LV.35）×天使ケルプ（LV.64）
マキシテンペスト	CHARIOT	シヴァ	96	惡魔／妖獸フェンリル（LV.75）	妖魔ガネーシャ（LV.65）×地靈カワンチャ（LV.45）
あけのみょうじょう	DEVIL	ルシファー	99	PERSONA／EMPRESS イシュタル	鬼女サロメ（LV.43）×妖鬼ピコリュス（LV.32）
アヴァターラ	EMPEROR	ヴィシュヌ	86	會話／當取得全部142款SPELL CARD	妖魔ガンダルヴァ（LV.18）×妖鬼ヤクシニー（LV.37）
いきょうのぐうぞう	DEVIL	ベルゼブブ	77	惡魔／魔人アリス（LV.99）	全DEVIL

女神秘聞錄～2

（1）「雪之女王篇」全部12塊鏡之破片的所在位置：休普諾斯之塔3塊——在反夢界弄醒ただし與たまき、校長與教頭後再找他們可合共取得2塊、打敗頭目有1塊；尼米西斯之塔有2~3塊——打敗頭目有1塊、如果直接去打頭目來拯救トロ和黑瓜，通過這塔後可返回食堂從トロ取得另外2塊，不過如果走去開寶箱取鏡片放棄二人的話，就無法再拿多1塊；達拿都斯之塔——達魯達洛斯的寶箱內有3塊、用5000日圓向真理子購入1塊、6F左面的寶箱有1塊、打敗頭目有1塊。

取得全部12塊鏡之破片的好處，就是可在冰之城3F的秘密倉庫內取得4件最強裝備。

（2）「雪之女王篇」尼米西斯之塔6F至8F之謎：由於尼米西斯之塔是沒有設定需要限時過關的，不過通過時間的長短會導致能否走上8F，與及頭目尼米西斯的強度。如果在半小時內便到達5F中央的房間，就會在那裏遇到實力較低的頭目；若在31分鐘至3小時內才到達6F，就會在中央房間實力中等的頭目；假如過了3小時才能到達6F中央，就可以到8F才和頭目較量，可是它會變得很強。

（3）「雪之女王篇」取得全部5件專用封神具之謎：所獲得用來換取專用封神具的神之食物數目，是取決於攻略3個塔的先後次序，當然若先解決最困難的一個塔，得到的報酬便會越大；確實數目請參閱下表。

路線次序	第一個塔	神之食物數目	第二個塔	神之食物數目	第三個塔	神之食物數目
ROUTE 1	休普諾斯	0	尼米西斯	1	達拿都斯	1
ROUTE 2	休普諾斯	0	達拿都斯	2	尼米西斯	1
ROUTE 3	尼米西斯	2	休普諾斯	0	達拿都斯	1
ROUTE 4	尼米西斯	2	達拿都斯	2	休普諾斯	1
ROUTE 5	達拿都斯	3	休普諾斯	1	尼米西斯	1
ROUTE 6	達拿都斯	3	尼米西斯	1	休普諾斯	1

依歌魯通訊站 #7

一個月沒有和大家見面，不知各位還有沒有繼續玩《PERSONA》呢？各位到底又找不找到FOOL來用呢？路斯化是否很耗SP呢？是否很難在賭場內贏大錢呢？希望大家能夠再花點心機去發掘有關《PERSONA》的種種裏事情。

手上還有兩封未答的信，還是趁新年前解答它們吧。先答署名為何B仔讀者的來信，他問到有關在冰之城8F燈房的破解方法……實在很對各位不起，他已不是第1人問這問題的，其實那是製作上的失誤，破關法已在第39期刊登了。接着他便問及有關全遊戲裏等級最高的敵人——LV.99的魔人艾莉斯[アリス]之特質與出沒地點。首先，魔人艾莉斯是《PERSONA》裏唯一一隻魔人，由於能力相當強的關係，所以打敗她所獲得的經驗值也很多，而她亦是其中一隻會帶着封神具隨處行的敵人（請參閱上文）。至於她的出沒地點，就是在<神取篇>遺跡B7<雪之女王篇>惡魔之山7F，不過出現率就……

跟着就是一名沒寫署名的讀者，他問及幾條有關《惡魔召喚師》的問題……真對不起，這遊戲實在沒玩了非常久，加上手上的資料並不齊全，福田唯有盡量去解答吧。第一，有關CONTACT的事，你是否指「和惡魔交談」？因為CONTACT是《PERSONA》的專用指令，無論特性與使用方法都和以前不同，請緊記：要和惡魔打交道，首先最基礎的日文知識是絕對必需的，因為你要因應當時對手的反應來作決擇，另外一點就是要很清楚12種不同性格惡魔的特質，舉個例某些中性較溫和的傢伙，是可用錢或魔石來賄賂它們的，可是有些寸寸的或變態的就不用對它們客氣，不過說到尾還要講一件事——運氣，因為它們可以拿了你的錢後逃之夭夭的。

第二，在《惡魔召喚師》裏，基本上是無法藉交談來找充滿邪氣的惡魔（如邪神、屍鬼、魔王、）入隊的，至於合體後所產生的就不在此限。第三，福田一直都認為任何一隻英雄都很好用，因為它們無需經過戰鬥或給予寶石便有10級的忠誠度，相比起那些等級差型的仲魔簡直好不知多少倍，至於那5種合體原料（指定惡魔）無記錯是需要合體才能造出的（因為它們的等級不低），它們的種族……這個嘛，你無買《惡魔全書》嗎？最後一題，就是有關有讀者曾經提供的，將低等級仲魔放到前排、利用反彈魔法來迅速殺敵的秘技，當日已經講得很清楚了，所以不再花篇幅解釋了，見諒。有關《PERSONA》與《惡魔召喚師》兩份攻略，老實講我比較喜歡後者的近似小說式攻略鋪排，當然《PERSONA》裏的大量充足資料是今次的優點啦，福田希望下次做《女神》攻略時，可以集合兩方的特色吧。（到底是《真III》、《惡魔召喚師二》抑或是《PERSONA 2》？收到風好似係《魔神III》呢！）



遊戲誌周年吐談會

舉行時間：一九九七年一月二十三日晚上

舉行地點：遊戲誌大廣場（即PUYU神與ARES的座位之間）

出席成員：

外稿陣——

ZAC（ZAC）
XICO（XICO）
指令魔人（魔人）

編輯部——

米奇（米奇）
J.J（JJ）
赤目黑龍（黑龍）
ARES（ARES）
PUYU神（PUYU神）
福田君（福田）
天草四郎 時貞（天草）
山寺良牙（良牙）
阿三（阿三）

不經不覺又到了《遊戲誌》一年一度的慣例「吐談會」舉行的日子，於上年本刊便以「次世代」為題，而隨着業界於96年整體的高速發展及市場漸漸的成熟，故今年的吐談會便以這年間業界注目的新聞作話題，以此作出總結及展望。

主持＆整理＆攝影：ARES

1）N64於6月23日出戰，而SQUARE、ENIX兩間強大的軟件生產商亦先後加入PLAY STATION陣營。

良牙：我覺得N64最失敗的地方是它竟不用CD-ROM作媒體，反而用回卡帶。因為片帶在容量上此終有限制，不能做出以CD-ROM作媒體的遊戲的好處，如玩RPG時便只會有一大堆文字，不像其他遊戲般有對白，令遊戲失去了親切感。

ARES：即你覺得它應跟回所謂次世代的大趨勢，以CD-ROM作遊戲軟件媒體。

米奇：其實我覺得任天堂沒有理由不知道卡帶不能造到CD-ROM那大容量的問題，相對來說我覺得它之所以堅持用卡帶是想做到快速這點，不過情況便出現眼高手低這問題，從計劃中它便想利用卡帶做到不用LOAD碟的順暢，性格便足夠了，但同時卻忽略了CD-ROM的優點。在這情況下我覺得不應只集中在單一的媒體中，可能它那「64DD」的計劃能如期執行，得出來同時以卡帶及CD-ROM進行的方法是最好最正斗的方案。

ZAC：有一個其實頗慘的問題，那便是N64出GAME很少，這樣是很難滿足玩家的要求的。老實講，不是所有遊戲也耐玩的，就算是我也不想幾個月也是對住個瑪利奧叔叔，所以多啲GAME會開心啲，當然，我所指的多不是出得濫。

XICO：不過另一方面來說，在日本本土的銷量上N64是與SATURN不相伯仲的，而且任天堂這名字可不是白響的，在市場策略上它可十分精明，如形像上它便將卡帶進展成形像，在銷售對像上便承繼了超任的玩家，同時「一台加強了的遊戲機」這感受會更鮮明，相對於PS及SS會較有利。

ARES：回應CD-ROM與卡帶這問題，我便有些感想，以剛完推出不久的《新機械人大戰》為例，今次這以CD-ROM為媒體的版本的推行時間實在長得太恐怖，打人前LOAD，打人後LOAD，之後反擊又LOAD，一版分分鐘玩足個幾鐘頭。相對來說以往以卡帶進行的版本便不同了，相信大家也有玩過吧，同樣步數以卡帶進行應最多只需要一粒鐘。無錯，正如良牙所說，有對白讀出真的十分有親切感，投入度也大了，不過這情況套入了RPG及SLG這類會「煲」的遊戲便會由可愛變成可惡，因為長時間如此便會出現沉悶的情形，因此從製造成本這方面來說卡帶是較CD-ROM高很多的，故我覺得N64在市場取向上可是以另支線發展的。

米奇：其實從處理上卡帶比CD-ROM優勝這方面來說，我便覺得我們以《新機械人大戰》這在PS推出的遊戲例有一些問題，第一，眾所周知SS的SAVE速度是比PS快得多的；第二，暫且不說SS卡帶接觸不良的情形，但以《KOF》為例，我們可得到一個很清楚的概念，那便是其實CD-ROM與卡帶的配合是可以滿足到玩家們的要求，因此可看到其實現今三大主機也各有問題存在，故好可能64DD的出現會有成績可看。同時回應XICO的論點，我覺得N64的銷數不是形像問題，而是慣性。因為暫時來說N64的遊戲數目仍是少得可憐，但現在仍有此銷數，故我覺得這是因為市場上仍有一班沉迷於任天堂的名字的玩家，而實質數目上仍未及未擁有任何機種或只是想買一部機給小朋友玩的家庭，如果不是這樣，而是主機真的好勁的話，那麼便沒有理由到現在亦只是如此的銷數。

魔人：老實講，在我來說我也是看那隻《煞爾達傳說64》，不知為何到現時為止我只是對瑪利奧叔叔較有好感，其他遊戲根本吸引不到我，令我有想買機的衝動。故我會將焦點放重在煞爾達，如出得好我便會買機。

ARES：回應這點，從現在市場的反應中，我亦得到這反應，不少人真的會以煞爾達來決定買不買N64。

JJ：但從最新資料中，煞爾達已臨時決定先推出卡帶版，之後才推出DD版，故它可不是首隻DD的遊戲。

米奇：其實從煞爾達這點上，我們可看到就連任天堂自己也沒有信心如期推出64DD，寧願先出卡帶版，這絕對是64DD的隱憂，因為這樣便連現時唯一一隻會令人決定買機的遊戲也失去了。

福田：我覺得這同時也是N64的隱憂。

ARES：唔……就N64的問題方面，我們亦會同時看到一個有趣的現像，那便是SQUARE及ENIX這兩間軟件生產商以往是與任天堂簽定了合約的，故可說是任天堂的御用公司，但現在竟先後加入PLAY STATION陣營，各位又點睇？

福田：相信不少人也在N64推出之前看過《FF VII》的電腦片段，當時各人也心想有數吧，可惜後來形勢急轉直下，SQUARE一個唔該便去了PS，而之後ENIX又是，在此之前各人買N64原因由有《FF VII》及《DQ VII》，之後便只有《DQ VII》及可能有其他大作，但現在這情勢對N64可絕對不利，現實便是如此。

PUYU神：唉！好悶呀！情況完全與16 BIT機時代相似，由一部機玩哂。不過很重要的是完全落入PS手上，相信大家也會繼續玩FF系列及DQ系列，但無可奈何地又要等它LOAD碟。而從日本雜誌《電擊王》的預[想中也有提及到此點，同時亦預計到市場會變成由一部主機騎在兩部機之上，從整體市場上看是十分不建康的。

ZAC：那麼就現在來說，SQUARE與ENIX是否不會再替任天堂推出遊戲？

JJ：唔，ENIX是仍會在N64出GAME的，同時它亦加入了SS，只不過是未有公布推出甚麼遊戲，因此它是會有可能於SS推出遊戲的。

ZAC：那麼SQUARE呢？

福田：SQUARE到現時為止是沒有與SS及任天堂簽定合約的。

ARES：那即不能排除以後有這可能性。不過相對來說，從現時這點來看，如SQUARE以後的遊戲只會在PS推出，那麼會不會導致步任天堂的後塵，即來來去去也靠數個系列來食老本，當本身去勢老了或到次次世代出現時，會失卻了競爭力？

米奇：從這點看，有一個後果是很明顯的，在兩間公司加入了PS前，SS的銷數明顯是不及PS的，因為SS多是吸引了以前買了MEGA DRIVE的人，但PS則明顯搶了任天堂的一班客及大部份開始買主機的人。而在兩間公司加入PS後，有了SQUARE及ENIX壓陣，明顯地SS會更難令銷數有一個飆升，就算是推出《VF 3》也未必有太大的幫助。要扭轉這情況除非這擴性會消失吧，而說回N64方面，由於失去了這兩個主力，故某程度來說已可說死了九成。

阿三：這點我倒不大認同，唔……現在暫且將N64放到二線機種上，而這些機種是仍有生存空間的，未必會因PS雄霸天下而消失，甚至說得更幻想，它們（二線機種）可能會合作發展也說不定，故未至於會導致業界不建康，而這亦因為主動權是在消費者手上，消費者是有選擇權的，故只要有好遊戲便仍可生存。同時以現在的消費力，不少人是有足夠能力購買兩台或以上的主機的。

天草：呀，我到覺得現在很難斷定SS及N64會因PS會推出FF及DQ系列而變成怎樣，因為我們不能排除它們也會在其餘兩部主機推出，故未必會出現一面倒的現像。同時亦不能排除會出現SNK在PS推出待魂那令人卻步的情況，故萬一DQ及FF出現像待魂的情況，相信也未必會有大多玩家會被吸引，一切也要看最後結果而定。

XICO：不過無可否認的是SQUARE本身亦十分看重這PS版FF VII的，於上一次的遊戲展亦十分隆重其事地以此作宣傳品，故可看出他們本身對此的信心是很大的。看回外界反應，事實上其訂購的踴躍程度亦非常之高，而且不少人也擔心買不到或被狂炒，因此在香港市場來說這是幫了PS一大把。

2）PS於十二月開始了ASIA PROJECT這計劃，即在港終於有代理商



了，　1那麼對整個業界有何影響。

福田：好不滿！我買極也買不到記憶卡！(眾人大笑)

米奇：喂！這倒沒有辦法，人家買得平嘛！只是來貨不夠，但實質上數量可不少哩！

ARES：唔，贊成，這可是供求平行問題。

JJ：首先我會不滿有代理後，行貨遊戲的説明書雖有英文，但卻變成了黑白印刷，令大少玩家要玩回水貨，因為在要求上他們除要原裝外，更要求有精美的包裝，但現在包裝差了便會令他們失卻了一些樂趣。

ARES：即感到失望。

福田：是，在我來説我對於一本黑白及資料錯誤的説明書真的感到十分失望！

PUYU神：呀……我覺得這方面是日本SONY方面完全過份低估了亞太區玩家對遊戲的認識，他們可能認為這些玩家是沒有大多人會懂日語，這點可説是他們的不是，不過站在他們的立場來説這處理可是一般的官式。至於黑白方面，好可能是成本問題，不論如何價錢較平會着數些……

米奇：我覺得平了是一個假像，相信我們這些出版人會十分清楚，印刷改為黑白根本不會太直接影響到他們的成本，因為他們的主要成本是在於遊戲的開發。同時當我們買水貨時，我們可能會遇上價錢比行貨平的情形，因為這是關乎到貨物的供求競爭，但現在則沒有了，因為行貨是限死了價錢的。就説明書錯誤的問題，資料的問題可能是個別例子，但在英日語完全不對照的問題便十分不妥，這可是一十分愚蠢的安排。就美少女夢工場為例，我便不能在熒火幕上看到我在英語説明書看到的字，但又對照不到該字對照那一個日語，在這方面來説，我覺得這不只是低估了，甚至是低貶了東南四國的玩家。

JJ：那麼對於將推出的FF VII會同時有日文説明書及英文説明書又有何看法呢？

米奇：唔，FF這計劃可能是一個起步，但亦有可能趕不及，看來要等推出了才可定出結果。不過如真的實行的話，結果除有英日兩份説明書，又像日版般有齊所有東西，這絕對是一件好事，甚至大家會熱心於轉投回行貨處。

ZAC：其實現在有代理後，是不是即對於一班剛買機或將買機的玩家有所保障，起碼有保養，壞了機也有代理負責維修？

ARES：喂，這便是行貨的存在價值之一，除價錢有了控制外，維修與保養也會由代理負責，這便保障了玩家不會被奸商剝削，唔知幾錢先至換粒IC或換隻牛洗洗版。

米奇：但同時卻有一情形出現，那就是同時軟件的價錢也受到限制，某情度可這可説是一種壟斷。

ARES：不過這亦是商場策略嗝，這亦算是投資策略問題。

JJ：不過在本港市場上我們亦不能忽視有大量因玩翻版而改了機的玩家，而代理方面亦聲明了如因改機而出現故障是不受理的，那麼對於這些玩者行貨的意義便不大，而保障亦只受惠於一班玩行貨機兼原裝遊戲的玩家。

ARES：相對來説這可是絕對正常及應該的事，因為這是為了保障代理本身的利益，在商言商這是絕對正確及正常的，而同樣情況在其他電器亦是一樣，可能維修也會照做，不過價錢方面便沒有有保養的行貨機般相宜，不過從這點我們可看到代理的出現的確遲了很多。總括一句這可關乎到各界人仕對知識版權的尊重，消費者也要負上責任的，不可只針對反翻零售商。

3) 亞洲AM SHOW在港的舉行，對於未來香港的遊戲市場有何影響。

米奇：其實可説對香港遊戲市場是沒有甚麼影響的，因為從生產商方面透露，以入場人數來説對玩家是成功的，但在商家方面便有所保留，事實上他們來香港的目的是開拓東南亞的市場，不過結果是能洽談成功的交易不是太多。

ARES：那麼是否即是旺丁唔旺財呢？因為展覽的主對像是商家，但從我所見人多也只不過是玩家，原因亦主要因為入場券是公開派發的，得罪些説句是充撐場面外亦多了閒雜人等，這對於商家來説是否會有影響？

米奇：我倒不覺得這是充撐場面，因為這樣能令各商家較易看到那一隻遊戲受歡迎，因為如少人入收便較難看到各遊戲的受歡迎程度。這策略可是正確的，只是應否在入場人數上作出控制。

ZAC：生意額少是否會因為正值較淡的季節呢？因為當時正值沒有太多新遊戲推出的時候。因為當時的遊戲不少己在之前在日本舉行的AM SHOW看過，正如一位相熟的機實老細也表示到場的意義也不大，因為之前已看過。

阿三：其實另一方面來説，即使是這較淡的季節也有這樣的人數入場，這對於日本來的遊戲生產來説是一個比數據更實際的根據，給他們知道本港是絕對有市場的。

ZAC：是，同意，這對於日本廠商來説絕對是一支強心針。

黑龍：就香港商家表示己在日本看過展品的問題，那麼這情況的出現會不會是因為日本方面根本沒有預計到本港商家是會到日本看展覽的呢？

ARES：這是因在日本人眼中東南亞市場是一塊荒蕪、未開發的寶地，對於他們來説本港可是一剛開發的市場。

JJ：另一方面我覺得這是一個機會給一些日本受歡迎而香港又沒有的主機作測試，看看有沒有能力打入本港市場，如賽馬機便是，另一方面又有可能有些日本不受歡迎的遊戲能在港生存。雖然賽馬機可能會因種種原因很難取得牌照，但這便可以給一些香港商家看到反應，之後便着手入口。

ZAC：這的確有此情況的，如海報機便開始在港出現。

4) CESA成立後，市場是否從以往硬件生產商主導變成軟件生產商主導？

米奇：點解又係我講先……(笑)其實在訪問CESA時他們極力否認及主催始終軟件生產商要看硬件生產商的主機有何功能才能對應開發軟件，但以SQUARE與ENIX加人PS的事件便一再明顯顯示軟件生產商對硬件生產商的影響力，加上WARP那《EO》轉投SS事件便可看出軟件生產商已有舉足輕重的位置，硬件生產商己沒有任天堂時代那樣有牙力，現在已沒有了一間硬件生產商不替一軟件生產商推出遊戲便可封殺該軟件生產商的情況。可能以後PS2會做到此點，因為它有能力做到老大，可扭轉此點，不過它之所以能做到一哥亦主要因為SQUARE與ENIX的加入。此外現在玩家買機亦會以主機有多少遊戲來作出決定，故實質上現在已變成軟件生產商主導。

ZAC：事實在現在買家買機時也會問部機好唔好玩，至於其真正意思則是啲GAME好唔好玩，當然，引伸至的觀點是多些遊戲會有更多選擇。

阿三：所以我覺得N64提前推出煞爾達便是如此，因此在軟件主導下軟件便成為主機用以佔有市場的最大本錢，而這亦是其商業策略。

福田：其實以前硬件主導的原因是因為主機實在太少，主流是任天堂及世嘉兩個生產商，任天堂的遊戲是由自己所製作的，根本沒有甚麼軟件生產商可言，同時有亦沒有甚麼主動權。而之後開始有軟件生產商及數目增長，同時如SQUARE與ENIX這些公司亦開始成長，當有了足夠實力及有市場選擇時，軟件生產商的主導這勢力轉換可是理所當然的。

JJ：同時以CESA的出現來説，基本上CESA是由各軟件生產商組合而成的一個聯合組織，而最主要的問題便是他們絕對可直接影響任何一台主機的起落。

米奇：唔，從這方面看甚至是銷售額亦可影響到！

5) SS宣布以後移植NG的格鬥遊戲時將會自侍魂後共用一RAM卡，此舉除令遊戲進度更快外，玩家更不用以後每GAME一卡，這策略對市場有何影響。

XICO：這擺明是一個陰謀！(眾人大笑)自從《KOF'95》要同時以ROM帶進行之後，實在令人眼前一亮，同時會得到原來外置裝備能令主機性能更勁這信息，同時令人作出SS與PS性能上的分別，這對於SS的競爭力絕對地加了強了。

阿三：不過就外置裝備上PS仍未出手。

米奇：但PS機背的只是一個RS232，根本不能做到甚麼。

福田：是呀，其主要用途只是等同對戰線或MODERM，根本不能用以加強甚麼主機功能。

米奇：而相對SS的便是可直接控制主機的所有主管道，據説更可直接進入CPU！在這點我們可看到SS自《KOF'95》已給玩家一個很大的信息，即SS是有一個很大的擴張能力，甚至未來可能只要加卡便可玩到MODEL 3的遊戲，而現時可知的便是它將可接駁視像電視。,而這樣SS的生產線便越來越平，可能SS還可以再推出更廉價的版本，無形中這樣SS的壽命便會越長，三年後PS便要換機，但SS可能只要加一張卡便可趕及時代的邁進。

ARES：不過其一方面來説，我們的焦點似乎只集中在PS及SS上，但相對於NG來説，我便覺得這樣無形中是捉隻老鼠入米缸，因為相比PS，NG更明顯給比下去。

ZAC：就這問題其實是最怕貨比貨，就PS而言便明顯令玩家知道有RAM卡與無RAM卡的分別，PS版的《KOF'95》唔郁時的確幾似樣，不過一郁就真係嚇到你喊。而NG方面，不少玩開SNK遊戲的格鬥迷卻沒有NG的，因為帶版雖然與街機水準差不多十足十，不過實在太貴，千多元一盒帶根本沒有可能負擔，而CD版方面就慘在唔續版唔死一條氣打個幾鐘都未見到大佬，於是看到SS有RAM卡後可做到接近帶版時可説是一個衝擊，會有意思轉投SS。而再推想上去，自RAM好、ROM卡好，事實在已證明這是可令SS的LOAD碟次數更少及速度更快，而遊戲亦更暢順，如其他類型的遊戲也用此系統便會更好。

JJ：不過在加卡方面，加卡的原因是主用於一些以主機基本性能也不能處理得好的遊戲，而這些多是移植的格鬥遊戲，如以主機性能為基數而開發的格鬥遊戲亦不用以加卡處理。

米奇：呀，到現時為止我們亦未看到其他類型的遊戲要以此進行，即使是RPG或SLG亦不會，除非其地圖真的大得很誇張吧。

福田：我看RPG便不會，因為加卡後不能以記憶卡SAVE，而主機的內置SAVE也通常不足以應付的。

良牙：但大家看否認為以後會有同時作RAM卡及記憶卡的產品出現呢？

ARES：這可是不能排除的可能性！

PUYU神：回應回米奇之前所説的挺長壽命問題，在計劃上SS會於未來實行的視像電視方面，其合作夥伙可是絕對有巨大規模的有線網絡公司，從這點看SS的生產取向是絕對不止侷限於遊戲機這範籌的，這與PS的策略是有很大分野的。

米奇：其實從這點看SS現在己推出對應的文字處理、KEYBOARD等設備，最終SS的結果是會否引發世嘉這策略的最終型態是再推出一部電腦呢？

ARES：那麼這説法會否是我這類沒有SS及電腦的人可買定一部SS先，之後等待未來SS的最終進化——電腦一部呢？大佬，又用得又玩得，重要平好多喎！

福田：不過SS即使變成電腦也會有性能上與正式電腦的分別。

ARES：相對我的主要用途可能不用要求至正式電腦的功能，我可能只要求文字處理及上網，那麼這便已足夠。

阿三：是呀是呀！因為我也是由於SS可看到VCD而決定購買的……

ARES：(陰陰嘴地笑道)即係你鹹濕啦！(全場爆笑)

阿三：唔係呀！NO！！是因為可駁卡拉OK……

眾人：鹹濕卡拉OK……

阿三：呀……(開始進入崩潰邊沿)

阿三：咳唔……(一本正經地)其實不是低估買家的要求，但實質上不少玩家也因這是「附送」功能而不大要求高質數畫面，在這方面而言已算足夠。



ARES：說回這方面，的確不少舖主在游說顧客時會以看到VCD作招來，不過最後當然會補充一句——要買埋啲張千多元的卡，不過這的確令玩家知道SS是可以這些卡來擴張機能，從而令SS的競爭力加強。

6) SS已宣布停止推出「X指定」遊戲，這對SS及其餘對手有何影響。

一時間全員也舉手發言，看來這夥人……不過還是先由這方面的「權威」赤目黑龍先發表吧。

黑龍：(邊笑邊流口水)站在玩家立場，我認為多些不同性質的遊戲來迎合不同年齡及喜好的玩,家是很重要的！無疑X指定的遊戲是會吸引到一班較年長及成熟的玩家……

ARES：同時也是鹹濕的！(全場爆笑)

黑龍：……因為不能否定的是會有一班有此傾向及因這些元素而購買SS的人，因為在家用機種上SS的尺度是最低的，故現在好可能因此而流失了這群玩家。

福田：贊同，這情況是絕對會發生的。

阿三：不過我覺得在於一個家庭說，買機的決定權是在於家長上的，而一部主機如會推出這類X指定遊戲，那麼家長便會考慮到買機他們可控制到，但買GAME他們便未必能完全管束到，故在斬腳趾避沙蟲的情況下這的確會影響到家長們的決定。同時在市場策略上，市場基本是很大的，如因此而只吸納到成年玩家便不大明智，故我覺得SS這做法是正確的，而在PS方面便其實一直實行此策略。

黑龍：回應一點，我覺得所謂家庭機種並不是指只存於小朋友的尺度而引伸至全家合用。相對來說我覺得這應是只要一部主機便有不同遊戲供各成員使用，即小朋友可玩到小朋友的遊戲，而成年人則可玩到他們所屬尺度的遊戲，至於管制問題便應放回家長身上，因為管教子女可是他們的本份。因此我覺得不應將兒童機種與家庭機種劃上等號。

阿三：不過這情況在日本可能可行，但香港來說家長可能會為避免潛在危險而不購入，故在本港實在很難實行。

JJ：我覺得所謂取消了X指定只是一場SHOW，根本沒有了X指定只是說說罷了。事實上現在所謂18禁遊戲只要在X指定的畫面上加回一件衣服，但當中所做的東西是完全一樣的。

ARES：即仍是那挑逗性的姿勢及音效？

JJ：更激的也有。

福田：唔，不過在數據上日本的SS用家普遍對SS廢除X指定遊戲是十分不滿的，相對PS方面亦有超過一半玩家要求PS推出18禁遊戲。

PUYU神：其實對於家庭機種應否有18禁遊戲這問題上，我覺得是應該存在的，因為在責任上如何避免18歲以下人仕購買及玩到，應該是落在家長及零售商身上的。如家長在買了這類遊戲回家及在玩後是放在一個18歲以下人仕不能接觸的地方，同時盡一個家長的責任對他們灌輸這方面的是非知識，之外零售商亦依足法例，不售與18歲以下人仕，那麼問題根本不會發生。

米奇：我覺得停止推出X指定遊戲，最主要也是在於硬件生產商本身想做到一個好的、正面的形像，因為這是絕對有可能得失了一班長，令主機銷售對像減少。第二的是在本身軟件生產商方面，一向的尺度管制是自律多於法例上，雖然遊戲本身也要送檢，但這機構其實亦不過是一協會性質的私人機構。故本身來說可說只要求自律，但在電腦遊戲上我們亦可看到自律這字己名存實亡，尺度的程度己到嚇人的階段，如果這樣演變下去，當其他做開這類成人遊戲的軟件生產商一窩蜂的在SS推出，到泛濫的階段時便會無形中迫走了製做正常遊戲的生產商，這便如現在的電腦遊戲市場，事實上現在根本要玩正常的日本電腦遊戲的撰擇已所剩無幾。

天草：在我來說我到覺得影響不大，因為其實想玩到這類成人遊戲實在有太多其他途逕。

7) 於PLAY STATION EXPO中，WARP負責人飯野賢治突然宣布《EO》會改投SS推出，會否意味着SONY與其THIRD PARTY的合作制度有問題？

福田：首先，從事件中有兩點值得注意，第一是WARP自稱之所以將《EO》搬到SS中，是因為SONY給他們的限制實在太大，除工具上的限制更限制了他們推出市場的數量，至於另外又是否其他商業因素便不得而知了。第二是如果SONY與THIRD PARTY的合作制度有問題的話，那麼ENIX又為何突然轉投PS呢？因此我覺得《EO》轉投SS事件並不代表SONY與THIRD PARTY的合作制度有問題，同時此事件應是個別例子。

ZAC：同樣地我亦覺得這會否是個別例子，就算不說有其他生產商加入PS，但也不見有其他公司轉軚。

米奇：老實講，就以往來說，飯野賢治的記錄也不是太好……以較近期來說，在CESA的最後一場演唱會中飯野老兄竟一面唱歌一面大叫「CESA是我的！」，老實講，他這類滋事事件已屢看不鮮，故就這事件來說我覺得只是標奇立異。

PUYU神：另一方面，我又覺得ENIX會加入而WARP卻離開是因為飯野賢治認為以他的級數根本不應受到SONY如此大的限制，換句話亦可說是他所要求的SONY亦給不到他，簡單點來說就金錢上己是問題之一。相對來說就ENIX便有DQ這實蹟，故好有可能SONY對不同生產商的條件也有所不同，而飯野老兄便可能因取不到這些較好的條件而離開，當然，這亦關乎到世嘉是否給與了他相應的條件。

米奇：這是否又可引伸到飯野的自信心實在太大呢？

ARES：唔，在這點上亦有一件頗有趣的事，那便是《EO》因讀碟次數太頻密而導致弄污CD頭，引至HANG機，從這點上看是否WARP早已對PS的性能有所覺悟呢？

米奇：(笑)有可能，可能他本着PS尚且如此，倒不如在SS中試試！

ARES：哈哈，這倒是純粹猜測，各位倒不要大着意。

阿三：不過對一般玩家來說，這事件可能不是有太大影響。

米奇：這點我到不大認同，因為就此次事件可能會影響到一些生產商的決定，未必會有甚麼去留問題，但對於一些兩面也有簽約的生產商，可能便會本來在PS出多些遊戲，但現在便決定較集中於SS。另外在新加入的生產商方面，就算是我們也可察覺到世嘉是着意於培養新血，故這絕對有可能令SS有較多軟件出現，甚至扭轉SQUARE及ENIX攏斷RPG與SLG市場的局面，相對這是會影響到玩家方面的。

8) 日本開始在便利店售賣遊戲，會否令軟件銷售市場產生變化？

PUYU神：絕對會的，據知本港部份水貨買手便因SS的《安室奈美惠》而要半夜三時去便利店入貨，因為今次便利店是於半夜三時入貨的。

ZAC：我覺得這是好事來的，因為即使是心血來潮也可隨時買到，此外更不用以往般因店舖關門時間而要趕頭趕命，幾時買都得。同時既然銷售網大了，故相對貨源也應多了，供不應求的情況亦應減少。

福田：不過據知在便利店這問題上，就《FF VII》便會推出一些只在便利店出售的特別版，如以後如此，那麼即是如要購買這些特別版便一定要在便利店，無形中這便扼殺了一般店舖的生存空間。說回生存方面，不能否定的是店舖實在是養活這些軟件生產商的主要助力之一，這樣一來不就是過橋抽板？

米奇：根據官方的說法，這是為了更能管理貨源及價格的問題，因為以往就店舖及百貨公司這些銷售點的銷數也不受生產商控制的，因為生產商一定要給他們一定的產品數量，這情況雖可說是保障到可買長有，但無形中亦製造了產品壓倉的問題，生產商根本無法知道產品是買出或是供奉中。而便利店這些店舖便因通宵營業而可隨時入貨，因此生產商便可避免了積倉的問題。不過我覺得這只是表面上是尋求更好的管理，某程度來說是因為現在二手市場令遊戲價錢被迫調低，而這對於生產商的利益是有所影響的，故為對價格有所控制，甚至攏斷，以減少受市場因素影響這前題下，這過橋抽板便相應出現。

JJ：我覺得這問題倒是當遊戲於便利店售賣後，價錢便會定死了，這樣一來便不能像以往般等冧價。

米奇：這就是變相格價攏斷。但這是不會杜絕二手市場的，相對可能會令到二手市場因集中在商舖而更蓬勃。

ARES：但不能否定的是這情況亦避免了炒賣問題，某程度上亦保障了消費者的權益。

天草：我覺得這倒不會有太太影響，正如會排香港也有大同小異的情況，那便是7-11會有李克勤隻CD買，可能你會說你入去便利店只是為了買食物，但一般來說消費者會是「哦，有CD買嚼。」不過實際上好唔好聽呢？裏面有啲乜嘢呢？根本無辦法知道，故不少人結果也是到CD舖買，因為他們到唱片舖可以拿上手看，可以試聽，從而作出選擇，就這樣唱片舖根本不介意便利店有CD買。

阿三：不過雖然不少人只是看了不買也好，但在宣傳上已達到目的，同時這亦無形中吸引到一班本身觸覺不大靈通的顧客，起碼他們會知道有產品推出了。

9) M2己鐵定由PANASONIC取得專營權，但一直由閒樓梯響，究竟會否有幸推出。

ARES：在發表意見前，我想先與部份新同事提及一點，那便是其實M2這問題是曾於作年的吐談會討論過的……唉……

米奇：我於10月本來去日本是想去看M2、E3的，不過去到E3只有空地一塊……

ARES：有無買大陸樓嘅感覺？(笑)

米奇：有！哈哈，好彩隔離有PLAY STATION EXPO，如果唔係都唔知點算！

良牙：我覺得M2的推出真的極之渺茫，就算是推出了也難以步定其成績。

ARES：唔，由於事情發生了太久，不如先補充給讀者知，M2究竟是甚麼。

福田：在生產商的公布中，在本身基本性能上M2是一部性能完全超越現在任何一部主機的機種。不過我覺得M2之所以無法推出是因為一個大問題，它要平，而以現在來說，它的售價如不能低於二萬日圓便一定死，因為現在PS及SS只是二萬日圓，相對N64亦不過是二萬五，這是關乎到本身市場競爭力。據有關方面透露現在M2是可以399美元售價推出的，但其實亦可以299美元出擊，不過他們卻想等到技術成熟時才出擊。老實講，以技術成熟而令生產線成本降低這點來看，當M2推出時可能PS及SS亦己進化成下一個同等級次世代，故我覺得M2如不在現時推出便不會再有機會。

ARES：其實即現在M2的成本太高，但同時又要賣得平，那麼在「又要鹹濕又唔俾錢」的情況下是很難做得成這樁生意的。

米奇：一個成功的最佳例子便是PS，因為它能看準技術本身的成熟而推出。而正如福田所說，M2如再不推出便會步3DO的後塵，因為以3DO來說它是先出了一個功能，但等呀等，等到技術成熟可平價推出時，無可否認的是其功能當時的確很利害，但原來玩家只要再等半年左右便有更強的幾他主機推出，結果便因突然變成成落後而導致踏進死局。

PUYU神：在這裏我想強調一點，那便是PANASONIC(松下)本身是一間比世嘉、任天堂及SONY更大規模的公司，在市場策略上我覺得松下如未肯定軟件生產商參入的多少及售價問題也不會出手的，而現在一定不會如以前所預計般加入DVD於機中，因為其他對手如PS、SS亦不是處於換新主機的時間，因此如在今年推出便會有一個很大的優勢，因為它除是8倍速CD-ROM外，更有兩粒64 BIT CPU，此外更可不用再加任何外置的硬件便可看VCD，故一定有很大的號召力，不過另一方面也要看其售價。

福田：就機能上問題，當時N64也是想以其強橫機能來殺人的，可是倒頭來殺人不成反被殺，原因便是沒有軟件作對應。在這裏我們可看到一部原本於作年10月的E3中可看到的主機到現在可能連到下年年頭也沒有得看的M2，軟件方面到





現時為止只有一件，即傳説中的幻之名作《D之食桌2》。這樣究竟意味着甚麼呢？是否其他軟件生產商也不看好MS這部幻之主機呢？

10)《VIRTUA FIGHTER 3》成績未如理想，反映了甚麼問題？而從各大廠商紛紛推出新主機底板或新款大型機種，今後街機市場的發展會變成如何？

米奇：我覺得失敗的原因是否多體形遊戲實在太多呢？玩家們已看到太多多邊形遊戲，而且感覺上只是靚了，遊戲本身沒有甚麼特別，遊戲性亦沒有甚麼分別，實在沒有驚喜。另外又是否格鬥遊戲玩家亦因被迫接受太多多邊形遊戲而患上「多邊形恐懼症」呢？

ZAC：回應於「多邊形恐懼症」這問題，我認為未必是因為多邊形的問題，因為我們這類格鬥遊戲玩家學會玩這類遊戲是始於《街霸》，從操控上兩者的分別是頗大的，《街霸》是波、大波、昇，但《VF》這類是前、前前後前PKG，在玩法上可説是兩回事，完全是另一系統，故此原因上可是未熟習，而不熟便會不玩。此外在新主機底板及大型機種方面，從現在街機的走勢上其取向是最緊要靚，大容量，有這些便等於有市場及無敵……我記得《RED EARTH》便已經用了700多M！而從《VF 3》看回市場方面，比較回《街霸EX》可看到一點，那便是《VF 2》與《VF 3》中間的分別並不大，可能對於玩家實在沒有太大驚喜，因為當年《VF 1》與《VF 2》的驚喜實在太太，故於期望這範籌上《VF 2》變《VF 3》便滿足不到這要求。反觀《街霸EX》，雖然分別頗大，但之前玩家在看到初期公布資料時也是嘘聲四起，而之後亦被小弟批中，出了機使一面嘘一面狂入錢，完全接受過來。從這點看我感到玩家們的要求亦已着重回遊戲本身好不好玩，情況便如《泡泡龍方塊》，畫面又好乜都好，根本完全可用「簡單」二字形容，但到現在仍有很多人喜歡玩，點解？因為好玩囉。

米奇：説回《VF 3》之死的問題，除本身變化不大外，最初香港索價10蚊一局會否真的嚇怕了不少人呢？

ZAC：這的確會，不過説回一點，那就是《VF 3》推出前其實已有機實老細批咗會死。因為首先在玩家角度來看《VF 3》只要多了兩個新人物，老實講，舊人物方面有玩開的玩家會已完全熟習了，因此着眼點上除新人物外便是新招及新系統，即那粒E掣。不幸地最後出來的效果是E掣基本上不用也OK，此外兩名新人亦很快玩熟，故此在初期已有一班玩家放棄。另外在機實老細方面，《VF 3》的價錢實在太貴，而這是會直接影響到老細們入機的數量，甚至會不會入機。價錢方面好似唔係好貴，12萬之嘛……淨係個殼……咁以老細角度來看，入貨後根本只有一個回本方法，這可説是相輔相乘的惡性循環。

PUYU神：呀，另一方面來説會不會是現在的格鬥遊戲實在有太多招呢？因為在玩時其實來來去去也是多用那三四招去取勝的，相對來説玩家如想真的玩熟便會寧願等家用版推出呢？

米奇：對於太多招而不能熟習這問題我便不大認同，因為如果單單以那數招便可打爆機的話，相信他們亦不會介意不懂其他招的。反而我會覺得多招是給玩家一個自由度，即可因應不同情況及個人喜好而作出不同的攻擊，而這是會令遊戲有更大的變化及樂趣，因此我覺得多招不失是一件好事，而用不用及會不會用則是玩家自己本身的事。至於另一方面我會覺得《VF 3》的問題是世嘉太早推出那《CG PROJECT》，當大家看到《VF 3》的正式出街時，所有人物的新舊變化亦已看慣了，即過渡期相應變得太短，令人有錯覺覺得《VF 3》與《VF 2》的分別不大。

阿三：唔，先説玩家心態，當我第一次看到《VF 3》時，嘩！8蚊？！最後我的結果是站在機前看了DEMO三次，但一直沒有人玩，最後我卒之做了勇士入錢……結果弊喇，立刻有很多人圍觀，這對於玩家來説簡直是攞上枱。由這點亦可看出由價錢問題而令到遊戲慢熱，同時在這情況下玩家會寧願玩別的遊戲。

天草：唔，我會重申一點，那便是一隻遊戲最重要的是好玩，靚只是其次。至於回應多招的問題，我覺得玩家只要選一些自己合用的招便行，一個人物尚且這麼多，但一般現家根本不會只玩一個人物，理論上根本是沒有可能將所有招也記到的，而這亦可説是3D格鬥遊戲與2D格鬥遊戲的分別。

11)以往替9801生產遊戲的生產商趨向推出WIN 95遊戲，那麼WIN 95會否成為「最後之勝利者」？

福田：唔，看回新GAME時間表上，我們可發覺到9801的遊戲已越來越少，相對WIN 95的便一直增加，由此可見即使是軟件生產商也已將生產主線放在WIN 95上。

米奇：不過我想先提出其實WIN 95的推出不是單純地只提供給那些玩開電腦的人仕，我覺得這是直接牽涉到WIN 95會不會是一台更新的次世代機種。因為於WIN 95中，遊戲的安裝及進行已十分方便，差不多一開啟電腦便行，這對於一般家庭是十分方便，有別於以往的電腦，這安排是完全為了方便遊戲的進行。此外，以WIN 95來説其解像度亦高很多，另在功能方面亦可以加卡來加強，令電腦變成一部不論LOAD碟及SAVE也最快，而且功能更可無限擴張的遊戲機。

JJ：至於如將電腦取代入遊戲機，其好處是基本能力已OK，但玩家亦可以加強CPU來令處理速度更快，這對於RPG及SLG這類遊戲是有一絕對優勝的。

PUYU神：不過有一點頗嚴重的是一部電腦的價錢比一部遊戲機高出十倍喎。

米奇：然而以現在這時代而言，私人電腦進入家庭的趨勢已是必然及進行得越來越快。即對於一個家庭來説有一部電腦除沒有影響外亦可算是一種正常的現像，甚至可説一個家長會贊成買一部電腦會較一部遊戲機更大，因為以一般家長來説，遊戲機對他們是沒有處的，甚至是會教壞小朋友的，但一部電腦不論於工作上或娛樂上也更會更有建設性。然而同一時候，我們亦要留意電腦遊戲的開發在尺度上是超自由的，即會有一些激至甚麼X指定也不能作評估的成人遊戲。

ARES：那麼就WIN 95的成功，會不會因而推論在未來的日子電腦將變成一部可用以工作及玩樂的家庭電器，甚至取代了家用遊戲機的位置？

米奇：這點是可以肯定的，所欠亦只是時間問題，因此亦可推論世嘉的目標會否是一部新世代電腦。

12)雖然三大次世代機終於都有其正式的香港代理，但翻版仍然大行其道，對市場來説是禍是福？

阿三：我認為翻版的出現對於賣機搵食的人來説是絕對是福的，因為遊戲平了(指翻版)是絕對會吸引到玩家買機的，而且相對超任時代更不用買磁碟機，即使改機也只要差不多百多元，只要「投資」這樣小的金錢便可以數十元玩到本來值數百元的遊戲，這是絕對吸引。

ZAC：基本上我是不鼓吹反翻的，不過以玩家的角度來説反翻的出現未嘗不是一件好事，因為他們可因而以較平的價錢買一隻不未好不好玩的遊戲，同時也會出現一次可買多隻遊戲的情形，不過個人來説買不買翻版可對決於玩家個人的價值觀問題。

米奇：其實就翻版來説會不會因此製造了一個很異常的現像，那便是日本生產商會發現主機銷數是一直上升的，但軟件的銷售便完全成反比。同時亦因而令人有一個以為本港是一個很大的市場，因為實質上便是因為翻版而令玩家大量出現，但當出現正版及杜絕翻版後便由於玩家們不會願意以較大的金錢來買遊戲。老實説，在這情況下玩家會考慮到遊戲只是其生活的一少部份，即使沒有了遊戲也可生存下去的。

JJ：唔，就此情況我們可以超任為例，因為這情況已於以前出現，超任主機一樣是賣過滿堂紅，但原裝盒帶卻食晒風，因此日本方面的生產商老早已身受其害及知道本港市場這現像。故我覺得他們應早預計過這情況的。

PUTU神：其實據路邊社消息透露，據説當初曾有某代理商向SONY忠告，如果要杜絕翻版的話，那麼便一定絕對要百份之一百將之殲滅，因為如不剷草除根便只會令翻版商積聚更大的實力。而這是因為當開始掃除行動時他們會以為大勢已去，故為斬埋最後一筆便實行大割價，當時甚至曾出現一百元七至十隻也有。不過之後他們便發覺原來有關方面也不是如此決斷，不像預計般心狠手辣，同時他們亦發覺原來可將價錢調高，因為風險越大便越有本錢增加利錢。因此越是掃不清便越是令他們有更大的利潤。

ZAC：呀……這情況亦可在NG上看到，早兩年其翻版竟可賣到二百多元，但結果仍有人買，故正如超任一樣，不能否認的是在香港實在有翻版抬起主機的奇怪情況。

米奇：不過我覺得如接納這情況來説，當時一個成長中的市場的確會需要翻版來推長，因為玩家們未必支持得起原裝的價錢。但當之後場已見成熟而又沒有人去打擊反翻時，便會因長時間如此而做成一個現像，那便是玩家只看遊戲為生活的一小部份，同時對遊戲的價值觀是覺得遊戲只屬這價錢，根本沒有理由以一個較高的價錢購買，但這情況已不是由於他們支持不到價錢而出現。於是在打擊反翻後問題便出現，可能他們會因這價值觀而不再集中金錢於遊戲上，反正沒有了遊戲也能過活。此外本港亦有一個問題，那就是在遊戲資訊方面本港不像日本般豐富，除遊戲書藉多外亦有很多試版，相對香港便十分貧乏，於是在這情況下玩者便只為不能確定遊戲好不好玩而作出決定。

ZAC：就這點我是很贊同米奇的論據，那就是因為有翻版市場而做成這奇異的被扭曲價值觀。不過另一方面，我亦覺得現在本港的市場已見成熟，同時亦有代理商打擊翻版，但由於代理商的決心不足，故給了翻版商一個可以你有你打我有我做的不良現像。至於根據以往的做法，代理商的決心問題亦可看到的，因為只要夠狠心便可絕對成功的，而例子便可從韓國借鏡。以前韓國亦同樣是翻版天國，但現在翻版已差不多絕蹟，原因很簡單，早排有一個翻版商被起訴，結果便是被判十年監禁，由此可見只要代理商夠決心及法例上重視知識版權便可成功。

PUYU神：因此我一直也説其實打擊翻版的方法是很簡單的，那便是除售賣者外，買者亦會受罰，起碼時不會像現在般阿媽因為平而叫阿仔買翻版，相反會因為會罰錢甚至坐監而叫番阿仔唔好買翻版。

ARES：唔，就這點我先要説明，其實根據香港政府法例，購買翻版是與買冒牌貨及賊贓同罪的，問題只是有人唔去執行。

13)香港遊戲刊物市場在這一年內的風波。

JJ：嘩！多囉！首先有《爆機王》的犧牲，之後《GAME EXPRESS》停刊，《GAME通信》出多本《GAME POST》，《新報》遊戲版改版，新報舊將推出《遊戲週報》及出咗一本唔知係乜嘢《GAMES MAGAZINE》，最後《遊戲誌》竟然平安過渡，哈哈哈！

PUYU神：唔，還有其他非遊戲雜誌如《一本便利》、《東TOUCH》也加進GAME欄，甚至連《CAR AND DRIVER》也有遊戲展報導。

米奇：呀……從以上生死問題中，是否讀者對本地創作的要求比翻譯雜誌大呢？為何翻譯雜誌被一一淘汰呢？

ZAC：哦……一個字講唔……慢！老實講，《爆機王》竟然由第一期開始已比日本原裝雜誌慢三、四期書，從這點已令部份人寧願買回日版書，雖然他們不會日語，但在這情況下他們便寧願看了新料先，最起碼他們會看圖認字，不用每每等數期才看到已成舊料的新料。

米奇：這點我覺得不單是那群知道及會看日版書的讀者問題，當中最嚴重的是市



場上已玩爆了該遊戲，但它卻在這時才開始介紹如何玩，而最佳例子便是《REAL BOUT餓狼傳説》。

ZAC：係呀！當時真係有不少機友投訴，大佬！坊間玩爆機時你先出開發中圖片！不過相對《通信》來説《通信》已不俗，比較下只是慢了一兩個星期，啲料都未算攤凍。

JJ：唔，對於《EXPRESS》，製作上暫且不提，但我覺得其停刊的原因是死於其主機，因為以超任來説已沒有甚麼遊戲推出，但N64又未能在香港支撐到一本書，況且即使是其日本原書也越來越薄，故其停刊可是較無奈的事實。

黑龍：我倒想説説各書刊生存空間的問題，首先在《通信》方面，它是絕對有生存空間的，因為它現在的方向是除正書上是一份完完全全翻譯自日本原書的部份外，在《GAME POST》方面則是本地製作料，而且在資訊的速度亦已明顯趕及了。而在《週報》方面，其生存空間便是快，雖然以週報形式推出會有頁數限制，但它能夠做到的是資訊性快，這是它優勢的地方。最後在《GAMES MAGAZINE》方面，我不敢莽下判斷説它不是一本好書，不過在製作質素上它便給我一種人做我又做，但質素求其的感覺，故其生存空間嘛……

JJ：回應黑龍點，我倒覺得是因為每個人對自己的要求也不同的，因此便出現兩本同期推出，但質素卻有天地之差的書。

14）嘩！特別追加！！就在吐談會完結時，咱們便收到一個頗為震撼的消息，那便是世嘉與BANDAI兩間在遊戲業界舉足輕重的公司宣布將於1997年10月1日正式合併，而以下便是當時各出席人仕的即即反應，至於詳細情形已於本刊今期內文中報導。

米奇：從新勢力形勢上的估計，好明顯以後BANDAI的遊戲會大量於SS中推出，即使是會於PS內推出也會先以SS作為優先。同時BANDAI本身也有出主機的（PIPPIN），故會不會就「SEGA BANDAI」推出另一部新主機呢？

ARES：另一方面來看，BANDAI本身在香港是有業務的，那麼這樣說會不會在合拼成「SEGA BANDAI」後會對SS在港的發展有一個起爆的作用呢？

米奇：同時香港的SS及本身SEGA產品代理會不會因此交回BANDAI本身在港的分部處理呢？而在PIPPIN中會否推出《VIRTUA FIGHTER》及《VIRTUA COP》系列呢？

PUYU神：即是我們以後要玩「SEGA BANDAI」模型……

ARES：呀！這樣即是第N次機械人大戰將會在一台SAVE及LOAD也更快的SS上推出，正呀！

良牙：我原本今次過年的日本之行是會買BANDAI的PIPPIN的聲優系列的，但現在我便覺得這些系列可能會在SS推出，故我現在會先按兵不動，因為我本身已有SS，在這情況下根本不着買一部PIPPIN。

ARES：就模型及產品標誌上的銳變，這已是BANDAI的第三變身形態，即由最初的公仔嘜至BANDAI字體，跟着便是今次的「SEGA BANDAI」究竟會變成點呢？會不會是公仔嘜身土星頭呢？

JJ：呀，以期年形勢而言，SEGA已正式染指動畫界，同時BANDAI亦早在動畫界具有影響力，就這樣會不會導致以後在SS中有大量改編動畫的遊戲呢？似乎這點對PS是絕對有影響的。

ARES：唔……就這樣來説會不會就九七年的勢力分佈來説，豈不是要最全部重新評估？不過重申一點，這不代表以上的吐談會是沒有用的……（眾人爆笑）

良牙：而就SEGA與BANDAI兩間公司合併，會不會就因此而擊敗老大哥任天堂呢？

ARES：以市場情況來説我覺絕對會。

JJ：贊同。

阿三：相對我覺得SONY一定在PS的策略上重新調配及作出相應行動。

米奇：（冷冷地）收購任天堂……

全場爆笑

良牙：那麼現在一個遊戲業界的皇者加上一個現具業界的皇者，會不會將整個現具業界領導呢？

ARES：唔，這倒不會，因為始終有一間叫TAKARA的公司，説回現具方面不論是SEGA及BANDAI也是以較年長些的年齡層為主銷售對像，而TAKARA可是做兒童玩具起家的公司，老實講，即使是BB仔的咬牙膠它也有出的，故我覺得這會是不同的年齡層取向，競爭只是同年齡層一面，相對來説不是太正面的競爭。

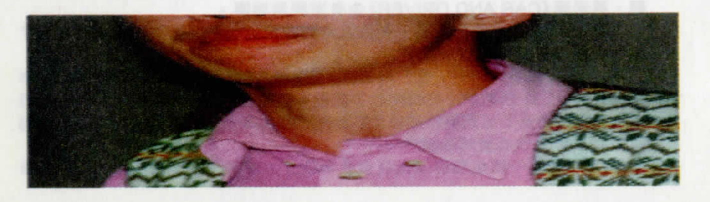
米奇：不過我卻認為低年齡層產品兩面也有，如《美少女戰士》，故我覺得可能遲點會有更新的美少女戰士攻勢出現。

ZAC：格鬥GAME，高達大戰美少女戰士……

眾人：嘩……！！

ARES：我覺得這次SEGA及BANDAI的合拼事件，其影響可不只是遊戲業界的，簡單點説是直接影響到漫畫、動畫、模型、玩具、CD及LD等，這對於一般接觸開所謂日本流行文化的人來説是絕對有深遠的影響的。此外我認覺得這情況是會直接影響到不少小規模的公司的生存問題。

<全文完>



各人對業界未來發展展望及過去一年最喜歡的一隻遊戲

ARES

就過去一年來説，96年可是PS與SS的成長期及N64的初戰，故97年初便是首次派成績表的日子。針對本港市場而言，現時為止PS可説領導了整個遊戲市場，反觀SS便較為沉寂，N64則因遊戲的推出與主機銷售策略不配合而處於捱打狀態。不過如細心觀察，撇除翻版這操守與道德上的問題，不難發覺PS的成功是主歸功於翻版，雖然現時SS亦開始有大量翻版遊戲出現，但起步上便慢了很多，從投資角度來看的確因遲起步而落後，至於這情況便可以超任在港的成長作例。但不論如何，翻版絕對是不能接受的不建康現像，在商業立場來看，既然翻版已無意中造就了市場的開拓及步向成熟階段，故為免出現惡性循環及保障自身利益，生產商好應該正式將翻版剷除，同時利用這已開拓的市場作出正式發展，況且現在各機種在港已有代理，只要配合積極的法律行動便行。不過，處理態度上如像以往般懶懶閒只會令翻版生產商坐大及將市場壽命縮短，倒頭來翻版商肚滿腸肥地退役，正版生產商因焦頭爛額而停止投資，結果最大的受害者便是再沒有遊戲玩的玩家。故筆者希望97年將會是本港市場的大清洗及以建康形像步向成熟階段，令市場更有持續力及發展性，到時各方面也各有得益。

至於96年筆者最喜歡的遊戲便是《虎膽龍威三部曲》，因它除能配合原作電影令投入度大增外，更揉合了三種不同類型的遊戲於一身，絕對是有水準的誠意之作。

山寺良牙

本人認為一九九七年，不單對於香港人來説是重要的一年，對於日本的遊戲業界將可能是比較動盪的一年。説説日本遊戲業界，隨着在一月下旬得知SEGA與BANDAI將會合併的消息後，本人認為以往在世界遊戲業界中稱王稱霸的NINTENDO，有可能會氣數已盡，如果NINTENDO不再在N64的系統及週邊機器上作出達進步的話，NINTENDO N64將有可能成為遊戲機歷史名詞。另外，本人相信SONY對此事是絕對不會坐視不理的，而且是絕對會有所行動，但只希望不會有太過激烈的行動，因為這對遊戲業界來説是有負面的影響。還有，近半年來，手提遊戲機開始漸漸被廣大的市民所接受，無論是學生哥學生妹，以至上班一族，都手拿着一部，希望在不久的將來，各款次世代機都能夠推出手提機版。最後，近來的大多遊戲都起用著名的「日本聲優」作後期配音，希望在往後的日子裏，能夠再推出多些有日本聲優參與的遊戲，來滿足各種不同類別的玩者口味。至於在已過去的一九九六年內所推出過的遊戲中，本人對於PlayStation版的《結婚—MARRIAGE—》情有獨鍾，不知是怎麼樣的，本人向來對《結婚》內的人物甚有好感，尤其是「中本靜」，更是有一種非與她結為夫妻不可的感覺。又可能是因為本人喜歡玩戀愛模擬遊戲的起家是SEGA SATURN版的《結婚—MARRIAGE—》吧！另外，今次的PlayStation版幾乎所有的對白均有配音，這也是令本人非常喜歡遊戲的的其中一個原因。

PUYU神

近年遊戲機市場越來越興旺，可早能這就是SONY不斷向「非機迷」推銷PS的關係吧，但在香港的「非機迷」卻只會買違法光碟……不錯機是賣多了，但那些正當商人的生意反而更難做，真是……SQUARE和ENIX分別加入了PS，推出他們的手本名作，各地機迷均當他們如「神」一般的膜拜，難度只也他們才能造出優秀的RPG？他們確實有過人之處，但也不能小看其他公司的出品。愚見認為，這只是先入為主的盲目崇拜，等如大多香港觀眾只懂收看「T×B」，其實「A×V」的節目差很多嗎？實在不見得。希望SEGA和BANDAI合拼後，可以擦出更多火花，向PS還以顏色，不讓它一機獨尊，至於N64……待它出多一些GAME再講吧。還有一點，近來越出越多「戀愛育成SLG」，令到很多內向的男孩玩手不離機，差點兒把GAME中人當作是自己的「終生伴別」！希望他們不要玩物喪志才好，否則患上了「二次元自卑症」便不好了……而本人最喜愛的GAME便是《GUNGRIFFON》因為它不論在畫面及音效都十分出色，尤其在彈道計算方面極度認真，夜視鏡在開火時馬上關掉的設計十分象真。此外，OPENING在拍攝技巧和取鏡方面都是一等一的傑作，動畫的質數更是筆者見過的最高水準。

阿三

相信大家都會同意——「遊戲以娛樂大眾為目的」。現代人的消費傾向多是尋求新鮮感、滿足感，喜歡個人自由選擇，純屬「感性消費」。款式越多，購買的機會就越大，在消閒玩意方面更可見一斑。大部份遊戲機購買者不是因著硬體本身處理3D-CG能力或CPU的運算速度等作為購買取向，反而都是因某一、兩隻精彩「代表作」遊戲而毅然買機，明顯消費者都是以軟體作為主導。情況不同於買洗衣機，就算本身速度多快功能多強，若然



遊戲選擇太少，都會削弱市場競爭力。今年N64就得了應有的「成果」，希望有關高層懂得汲取教訓，力挽狂瀾。反觀PlayStation及SATURN各自割據一方，前者全球銷量11,000,000部，最近更有ENIX加盟，如虎添翼。可惜遊戲方面質數參差，香港代理的「行貨」遊戲說明書更資料不全，有待改善。後者全球銷量7,000,000部，與BANDAI合併後，大部份與動畫有關的遊戲都會盡歸所有，發展勢難預料，不可小覷。其實在遊戲玩家立場，有新GAME、有好GAME，「重質重量」最重要。玩者有選擇、廠商有競爭、遊戲有進步，何樂而不為？始終「三國鼎立」總比「一黨獨大」來得好。

在本年度最喜歡的遊戲方面，賞心悅目的畫面、造型可愛的角色、精彩悅耳的音樂、遊戲新穎的方式、與別不同的操控、原創故事的心思……首選SATURN遊戲——「NIGHTS」。

魔城城主——天草四郎 時貞

今年內的大部分遊戲都能夠在遊戲界中大放異彩，余實在有一點安慰，各位可能問，本年內都並不是有太多出色的遊戲，但余確是感到許多遊戲的水準其實都已經不俗了，舉一些例子，如最近《CAPCOM》推出的《WARZARD》(又名：《RED EARTH》)，余確實感到不錯，先說說它的遊戲模式，除了一般的格鬥之外，同時亦有不錯的故事結構，而且有一點不可不提的，就是有升LEVEL的系統，余真的十分響往這一種新的系統，可能是因為「升LEVEL唔一定玩家庭遊戲機」的關係吧！但遊戲的其中一個極大極大的致命傷，可算是PASSWORD的問題了，尤其是當玩大機的時候，真是有「冇得走」的感覺，不過余亦希望有多一些同類型的遊戲，讓各玩者有多一些的選擇；《SNK》的KING OF FIGHTERS 96，亦是值得一讚的，因為它能一改以往《K.O.F.》系列的範籌，而且是冒着十分大的風險，但幸好得出的結果是令人滿意，因為《K.O.F.96》需要多些「堆身肉搏」，相對來說戰略方面是要十分着重，余希望其他製造商不妨將《K.O.F.96》作一個借鏡，改變一下那一些一成不變的格鬥GAME吧！

其實，還有十分多的好GAME尚未一一說出它們的優點，可是還是要老套的說一句「好GAME不能錄」，希望各位能玩多一些不同類型的遊戲，因為每一個類型的遊戲都是有着不同的吸引力的。

最後，余當然希望明年的「翻版事業」漸漸式微，讓一些希望買正版GAME的朋友容易購買到心愛的遊戲！

而本年余最喜歡的一隻遊戲便是《女神異聞錄PERSONA》了。余喜歡這一隻遊戲的原因，可算是它的BGM了，因為余能夠聽出它的BGM是經過細心的編排的，無論腳步聲、怪物的叫聲、人物攻擊時的聲音、呼喚PERSONA及戰鬥時的背境音樂，都有少少令人感到陰森可怖；而且，每當呼喚PERSONA時的華麗場面，都會令人過目不忘，所以余在千挑萬選之下，還是選擇了它！

J.J.

對於軟件方面，在下希望各廠商在改善現有遊戲種類玩法的同時，亦能努力開創新的遊戲種類，雖然新類型的遊戲要花不少時間創作，但千篇一律、換湯不換藥的遊戲是很難令市場進一步發展的。

對於市場方面，SEGA和BANDAI的合拼希望能對PS的強勢作出抗衡作用，否則一旦市場上只剩下一大勢力時，價格、質素等各方面都隨時會在沒有競爭之下而難以保持。

至於在本地遊戲雜誌出版界方面，就如某位同行所說的話一樣，在下很希望在同類刊物相繼推出後，「遊戲雜誌編輯」這名詞會受到認同，當本地舉行與遊戲有關的EVENT時，別人會知道我們不是一般的八卦雜誌，相信對所有為這「遊戲雜誌界」作出過努力的同行來說，這會是最大回報吧。

若說在下今年最喜歡的遊戲，相信要算是《Noel》，雖然這遊戲因語言隔膜不大適合香港人，又或是會給那些衛道之士說鼓吹二次元自閉症，但在下的確喜歡這遊戲的創意。言語不通？換成中文版就沒問題吧。怕二次元自閉？難道找些現役偶像來拍真人版就不會自閉了嗎？

福田

N64是否真的「走投無路」？90年11月21日，超級任天堂在萬眾期待下推出，雄霸了整個家用界，主機總銷量高達千萬台。96年6月23日，日本第一部64 BIT家用機推出，半年只有十多款遊戲推出。96年2月，SQUARE正式宣佈加盟PS，同年8月推出了首作《TOBAL NO.1》，銷量超越了SS同期的《NiGHTS》加《FV》。97年1月31日，SQUARE的《FF 7》推出，預計銷量最少300萬隻，而ENIX亦公佈會在PS上推出《DQ 7》。97年10月，BANDAI與SEGA將會合併。

這意味了甚麼？超任在日本的絕對優勢，除來自任天堂的角色像瑪莉奧、猩猩和薩爾達等外，還有(1)BANDAI的一系列動畫角色如高達及ULTRAMAN；(2)ENIX與SQUARE兩大巨頭的超人氣作品，單看這兩點便足已打敗MD和PCE。不過，由於N64現在已失去了這兩個優勢，再加上目前已加入的生產商太少，導致將會推出的軟件不夠應付需求，再加上還未面世的64DD，其首隻對應作品《薩爾達傳說64》亦會推出盒帶版，足以看出任天堂對未來的信心已大大下降。



總括來說，N64已陷入水深火熱的地步，如果《薩爾達傳說64》、《MOTHER 3》和《STAR FOX 64》等遊戲仍無法挽回現時的劣勢，其前境可會是相當坎坷。



而1996年我最喜愛的遊戲則是《女神異聞錄PERSONA》，畫面靚，角色設定好，人物性格鮮明而不俗氣，系統肯作突破，故事吸引，音效水準極高。

米奇

去年吐談會的時候對SATURN還蠻有信心，但是看去年SATURN的成績卻強差人意。PS雖然也不算好，不過PS EXPO中始終有一堆令人有信心的大作，如NAMCO全線遊戲，BANDAI VISIAL的《超時空要塞》等，都令我對PS較有信心。

遊戲類型方面，相信明年仍是戀愛育成SLG的天下，因為營利條件多，成功的話所帶來的利潤實在豐厚。相反RPG就不會再有甚麼突破，頂多都是用多點多邊形而已。對於《FF VII》我的看法是「得個靚字」無甚新意。米奇反而想，SQUARE也宣布過會推出WIN97遊戲，KONAMI和HUDSON、NAMCO等都經已開始在WIN95推出遊戲，最後跑出的，會不會是WIN95呢？

截稿前發生的SEGA BANDAI合拼事件無論是好是壞，都會對遊戲界造成一影響，起碼《超時空要塞》出不出得成都成問題；另外雖然任天堂在《撒爾達》上都不敢為N64DD下注，不過始終不能忽視這力量；還有懸疑未決的M2。未來一年，遊戲界一定是多事之秋。

至於我最喜歡的GAME便是《TOMB RAIDERS》，因為它能夠造出那麼自然的動作和巨大的3D迷宮，富動作性又有解謎性，是近年難得的動作遊戲。唯一的缺點是——唔該搵個靚啲嘅女仔做主角吖……

赤目黑龍

遊戲業界展望？其實遊戲業界基本上是不會有甚麼大問題的，因為現時的次世代機種已經在市場之中奠下了一定的根基，而且在香港的環境之中，因為違法的光碟大行其道，所以使不少「資金不足」的玩家也能繼續不停的買新遊戲，再加上有行貨遊戲機的輸入，使香港的家用遊戲機前境一片光明；至於在日本方面，情況似乎並不是太過樂觀，因為日本的經濟不是太好，所以人民的消費意欲亦相應下降，而且遊戲生產商的出品質素參差，受歡迎的會異常好賣，而其他的則會淪為「死貨」，這樣會使生產商像人民一樣，「貧者越貧，富者越富」，而其製作的水準亦會如此，因此，其實玩家們也只是看着各大「有名」生產商的出品而已。不過，BANDAI和SATURN的合併可能會使這情況有所改變，因為憑着這兩間公司的技術，可能會為業界帶來一股新的衝擊，縱觀而論，遊戲業界的未來仍會是一片好景。而我最喜歡的遊戲便是《迷離夜症候群~究明編~》。

XICO

要說到對遊戲界未來的展望，相信不得不談談未來遊戲的趨勢。多邊形VR遊戲的發展日新月異，相信各位都有目共睹，SEGA MODEL 3 的VF3相比起VF2的進步，使人確信這是一條正確的道路，但唯一使人擔心的是隨着技術的進步，遊戲本身的內容和可玩性能否一同的提高。其實大家不難發現時下很多的遊戲都太着重外表的包裝，反之遊戲的內容卻單調乏味，這種不健康的發展帶來怎樣的影嚮，我想大家都能夠予知了。

說說本港遊戲界的事情吧，現時本港的遊戲機中心經過改革後可說是得到新的發展，還吸引了更多日本的遊戲生產商來港開設〝基地〞，再者，上年十一月底舉行的遊戲展更証明了香港遊戲界的發展都得到了日本方面的認同。遺憾的是家用遊戲方面因翻版碟的大行其道而使之開始有沒落的感覺，即使PS已有正式的代理，其翻版遊戲亦隨處可見，而且價錢之便宜也教人無話可說了。如果要本港遊戲界有好的發展，清除翻版是必然的事。

談到過去一年自己最喜歡的遊戲，我想是NEO GEO的《拳皇96》吧，遊戲本身除了遊戲性高之外，單是其一改已有系統的決心，便使人感到其製作人員的誠意。



ZAC

講到展望，可以話冇乜。小弟打機就識，認真咁研究哩個業界就好少。

睇返以往，遊戲機喺香港嘅轉變就真係幾大。最初(80年代初)就係一種純綷娛樂，之後(80年代中到90年代初)就唔知點解俾人一個唔係咁好嘅形象，啲家長話去機鋪玩會學壞咁話。哩個時候嘅機鋪就同其它娛樂場所一樣，耐唔時就有人喺入面比吓武。機鋪就咁俾人定型為「是非之地」。與此同時，家庭機興起，令到好多人都接觸到哩種玩意。大眾漸漸接受哩樣嘢……

到咗近來(90年代初至今年)，哩個《街頭霸王II》所引發嘅熱潮，令到有好多人都去接觸遊戲機同「打機」哩樣嘢。哩家嘢亦開始發展起嚟，漸漸受到人們嘅重視。有好多學生哥都成為機友。加上家陣啲新機鋪嘅地方大咗，空氣清新咗，燈光光猛咗，俾人嘅印象亦好咗，亦吸引咗好多「新客戶」。家陣打機就成為咗大眾其中一種日常娛樂。

對於未來嘅展望，小弟就希望遊戲業界會更努力，為大家出更多好GAME；搞更多好場，提高哩個行業嘅社會形象(←使唔使講得咁嚴重？)！

至於最得小弟歡心嘅GAME，就係《戰國BLADE》。入面啲「落雨飛彈陣」唔係咁難避嘅嗜，但係要過版又唔係咁易。加上「超強」嘅女角、「真係好勁」嘅隱藏人物&「要你大叫咃咩爹」嘅二週目，令哩隻嘢更加好玩。



遊戲玩家直接選出

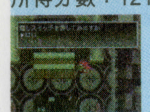
1996年度《遊戲誌》最受歡迎遊戲直選 揭曉！！

經過近一個月的投票，由各位讀者選出的最受歡迎遊戲經已誕生！今年我們採用了新的制度，採用績分制，我們先把所有選票資料入電腦，並依據投票者為各部門選出五個入圍遊戲的排名給予分數，第一位得5分，第二位得四分，餘此類推。經電腦統計後得出最高分的遊戲，就是該部門的冠軍。

閒話休提，讓我們來看看兩大機種的冠軍遊戲是哪一個吧！

PlayStation總合部門第一位

BIO HAZARD
所得分數：1211分







第二位
ARC THE LAD II
所得分數：718分

第三位
鐵拳2
所得分數：653分

第四位
少年街霸2
所得分數：528分

第五位
RAGE RACER
所得分數：512分

第六位
女神異聞錄～PERSONA～
所得分數：412分

第七位
第四次超級機械人大戰S
所得分數：265分

第八位
拳皇'95
所得分數：235分

第九位
心跳回憶私人珍藏集
所得分數：170分

第十位
金田一少年事件簿～悲報島新的慘劇
所得分數：164分

PlayStation畫面部門






第一位
BIO HAZARD
所得分數：1171分

第二位
鐵拳2
所得分數：679分

第三位
ARC THE LAD II
所得分數：671分

第四位
RAGE RACER
所得分數：440分

第五位
少年街霸2
所得分數：364分

第六位
女神異聞錄～PERSONA～
所得分數：343分

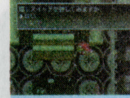
第七位
古惑狼
所得分數：186分

第八位
金田一少年事件簿～悲報島新的慘劇
所得分數：159分

第九位
盜墓者TOMB RAIDERS
所得分數：155分

第十位
星門士STAR GLADIATOR
所得分數：152分

PlayStation人物／機械部門




第一位
鐵拳2
所得分數：672分

第二位
少年街霸2
所得分數：560分

第三位
BIO HAZARD
所得分數：550分

第四位
ARC THE LAD II
所得分數：474分

第五位
第四次超級機械人大戰S
所得分數：423分

第六位
拳皇'95
所得分數：364分

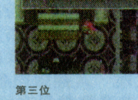
第七位
心跳回憶私人珍藏集
所得分數：298分

第八位
女神異聞錄～PERSONA～
所得分數：274分

第九位
RAGE RACER
所得分數：224分

第十位
金田一少年事件簿～悲報島新的慘劇
所得分數：180分

PlayStation音樂／音效部門





第一位
BIO HAZARD
所得分數：430分

第二位
ARC THE LAD II
所得分數：788分

第三位
RAGE RACER
所得分數：614分

第四位
第四次超級機械人大戰S
所得分數：430分

第五位
女神異聞錄～PERSONA～
所得分數：376分

第六位
鐵拳2
所得分數：341分

第七位
少年街霸2
所得分數：299分

第八位
心跳回憶私人珍藏集
所得分數：198分

第九位
拳皇'95
所得分數：195分

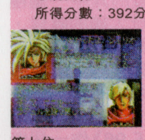
第十位
SEXY沙鍋曼蛇
所得分數：154分

SATURN總合部門第一位

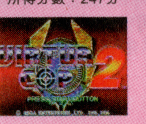
NiGHTS
所得分數：747分








第二位
櫻大戰
所得分數：685分

第三位
拳皇'95
所得分數：493分

第四位
少年街霸2
所得分數：461分

第五位
心跳回憶
所得分數：392分

第六位
夢幻模擬戰III
所得分數：385分

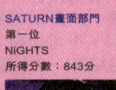
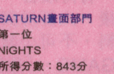
第七位
日本足球聯賽創造職業球會
所得分數：331分

第八位
EMENY ZERO
所得分數：306分

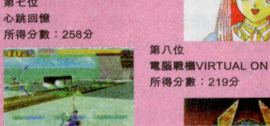
第九位
電腦戰機VIRTUAL ON
所得分數：247分

第十位
VIRTUA COP 2
所得分數：179分

SATURN畫面部門








第一位
NiGHTS
所得分數：843分

第二位
EMENY ZERO
所得分數：526分

第三位
櫻大戰
所得分數：525分

第四位
拳皇'95
所得分數：358分

第五位
夢幻模擬戰III
所得分數：336分

第六位
少年街霸2
所得分數：323分

第七位
心跳回憶
所得分數：258分

第八位
電腦戰機VIRTUAL ON
所得分數：219分

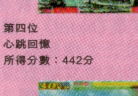
第九位
VIRTUA COP 2
所得分數：190分

第十位
GUN GRIFFON
所得分數：178分

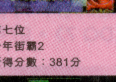
SATURN人物／機械部門

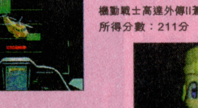













第一位
櫻大戰
所得分數：633分

第二位
NiGHTS
所得分數：502分

第三位
拳皇'95
所得分數：481分

第四位
心跳回憶
所得分數：442分

第五位
電腦戰機VIRTUAL ON
所得分數：427分

第六位
夢幻模擬戰III
所得分數：406分

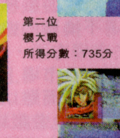
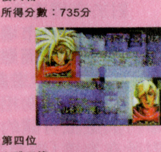
第七位
少年街霸2
所得分數：381分

第八位
機動戰士高達外傳II蒼藍的繼承者
所得分數：211分

第九位
VIRTUA FIGHTER KIDS
所得分數：177分

第十位
EMENY ZERO
所得分數：175分

SATURN音樂／音效部門






第一位
NiGHTS
所得分數：824分

第二位
櫻大戰
所得分數：735分

第三位
夢幻模擬戰III
所得分數：459分

第四位
心跳回憶
所得分數：370分

第五位
EMENY ZERO
所得分數：324分

第六位
拳皇'95
所得分數：258分

第七位
少年街霸2
所得分數：241分

第八位
真・女神轉生
所得分數：189分

第九位
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
所得分數：172分

第十位
新世紀EVANGELION
所得分數：146分



PlayStation 遊戲性質分類 BEST 3

ACT部門
第一位 盜墓者TOMB RAIDERS
第二位 吞食天地II～赤壁之戰
第三位 古惑狼

ARPG部門
第一位 KING'S FIELD
第二位 WOLKSNKRATIER審判之塔
第三位 DEFCON5

AVG部門
第一位 BIO HAZARD
第二位 金田一少年事件簿～悲報島新的慘劇
第三位 時空偵探DD

ETC部門
第一位 心跳回憶私人珍藏集
第二位 虎膽龍威三部曲
第三位 龍珠Z偉大的龍珠傳說

FIG部門
第一位 鐵拳2
第二位 少年街霸2
第三位 拳皇'95

PUZ部門
第一位 心跳回憶對戰PUZZLE蛋
第二位 SUPER PUZZLE FIGHTER II X
第三位 3D旅鼠大冒險

RAC部門
第一位 RAGE RACER
第二位 卡通賽車2
第三位 DRIFT KING首都高BATTLE

RPG部門
第一位 女神異聞錄～PERSONA
第二位 波洛古羅斯物語
第三位 幻想水滸傳

SLG部門
第一位 NOEL
第二位 結婚～MARRIAGR
第三位 春風戰隊V FORCE

SOC部門
第一位 J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 97
第二位 足球小將J
第三位 世界足球WINNING ELEVEN

SPT部門
第一位 NBA POWER DUNKERS 2
第二位 COOL BOARDERS
第三位 HYPER亞特蘭大

SRPG部門
第一位 ARC THE LAD II
第二位 第四次超級機械人大戰S
第三位 傳說之ORGE BATTLE

STG部門
第一位 機動戰士高達VER 2.0
第二位 BETTLOGGER 9
第三位 ALIEN TRILOGY

TAB部門
第一位 美少女雀士II LIMITED
第一位 極大道棋
第三位 SUPER CASINO SPECIAL

SATURN 遊戲性質分類 BEST 3

ACT部門
第一位 NiGHTS
第二位 電腦戰機VIRTUAL ON
第三位 吞食天地II～赤壁之戰

ARPG部門
第一位 THOR精靈王紀傳
第二位 DARK SAVIOR
第三位 LINKLE LION STORY

AVG部門
第一位 EMENY ZERO
第二位 新世紀EVANGELION
第三位 CAN CAN BUNNY首映日2

ETC部門
第一位 真．女神轉生～惡魔召喚師～惡魔全書
第二位 PUZZLE AND ACTION
第二位 VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT

FIG部門
第一位 拳皇'95
第二位 少年街霸2
第三位 侍魂3斬紅郎無雙劍

PUZ部門
第一位 SUPER PUZZLE FUGHTER II X
第二位 心跳回憶對戰PUZZLE蛋
第三位 泡泡龍
第三位 謎魔界村

RAC部門
第一位 SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
第二位 灣岸DEAD HEAT+REAL ARRANGE
第三位 VIRTUAL競艇

RPG部門
第一位 真．女神轉生
第二位 LUNAR SILVER STAR STORY
第三位 艾拔戰記外傳～歐汀之傳説

SLG部門
第一位 櫻大戰
第二位 心跳回憶
第三位 日本職業聯賽創造職業球會

SOC部門
第一位 J LEAGUE VICTORY GOAL'96
第二位 VICTORY GOAL WORLDWIDE EDITION
第三位 FIFA96足協足球96

SPT部門
第一位 十項全能DEC ATHLETE
第二位 FISHING甲子園
第三位 野茂英雄WORLD SERIES BASEBALL
第三位 GREATEST NINE 96

SRPG部門
第一位 夢幻模擬戰III
第二位 DRAGON FORCE
第三位 RIGLOAD SAGE 2

STG部門
第一位 VIRTUA COP 2
第二位 機動戰士高達外傳II蒼藍的繼承者
第三位 機動戰士高達外傳I戰慄之藍

TAB部門
第一位 美少女雀士II
第二位 麻雀四姊妹若草物語
第三位 美少女雀士REMIX

1996年度《遊戲誌》最受歡迎遊戲直選抽獎遊戲得獎名單公布

本刊將另函通知各得獎者領獎方法

大獎
SATURN冬季限定版主機一部
楊志強
梁嘉寶
周文彪
劉銘楊
黎倹興
NATALIA LEUNG
LEUNG KAM MING
HO KWOK WANG
LEE KIN FU
GARY YU

TAKARA HMD眼罩電視一套
LAU MAN WAI

《FF VII》公仔一套
李誠威

《心跳回憶》座枱月曆一個
馮桂雄
鄭肇中
顧偉明
徐繼堯
勞輝雄
何永偕
張家奇
梁慶樂
LI KIN CHO
TONG WAI TUNG

《心跳回憶》襟章一個
蔡炳川
葉潤崗
康建華
阮崇達
彭志超
李家棟
KYIN WAI HUNG
TONG KWOK LEUNG
CHAN MEI YEE
CHEUNG KAI HEI

《超級機械人大戰》匙扣一個
黃國強
歐陽俊傑
鐘富生
王成
李德民
陳卓賢
梁翠儀
吳惠琪
陳其源
LAI HO KWAN

《侍魂》匙扣一個
黎曉東
楊白遠
林仲豪
陳欣豪
林志成
葉偉雄
陳子健
CHAN HO YIN
WONG CHI KUEN
JELLY LAI

《侍魂》掛布一幅
YU KIN HOU
廖啟華
霍兆文
CHAN KIN PONG
郭銘雅
藍錫源
江柏華
張耀祖
梅修志
譚健良

《龍虎之拳》匙扣一個
劉國榮
譚志佳
黃永倫
利耀榮
黃俊立
SZE KIT YING
CHAN HING KEUNG
LEUNG KWOK CHOI
TOMMY YEUNG
SO SUET YING

《KOF 96》匙扣一個
黃景樹
郭銘雅
黃頌恩
王偉浩
鄭詠忠
陳少剛
關鎮廣
樂裕祥
麥家璧
CHAN PUI YAN

《KOF 96》掛飾一幅
梁汶輝
霍志強
陳景漢
嚴美英
陳炎東
高聲亮
石天峰
CHU SHUK WOON
CHAN CHEUK SANG
WONG WAI IP

《KOF 96》海報一張
楊振聲
林霆峰
林凱波
宋斐
梁嘉榮
陳建熹
馮啟仁
TERRY MAU
TING TIN FU
WONG CHUN KAU

《鬼太郎》開信機一個
陳耀光
梁達明
樊志鋒
毛莉真
黃匡祺
何頌賢
程嘉華
TSAI KING TIM
LAM HAK MAN
CHAN HIN SIU

《VIRTUA FIGHTER》掛布一幅
鄧偉基
朱君璧
蕭文偉
黃健誠
李彥霆
陸浩龍
簡偉倫
朱兆佳
羅永漢
葉 芳

《SOUL EDGE》房燈一套
陳儒濂
黃德勇
張志進
田永昌
李國禮
TAM SUK TING
NG WAI KONG
TSANG CHUN WAI
LAU KA CHUN
TAI CHI KEUNG

《SOUL EDGE》掛簾一幅
李福忠
方偉樂
李鋭新
李家威
勞貴明
盧國輝
倪國源
WONG KEY CHI
CHAN SHUI HEI
CHAN KA YEUNG





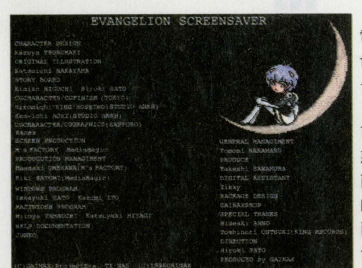
1997年1月31日 出紙2大頁

車長詞

新年將至，手頭上還未認真玩過的遊戲為數不少，希望在寶貴的假期裏可以盡量抽時間來玩吧。解答讀者小強的來信，他問到有關如何在英文版WIN95中看到JWIN95遊戲日文的方法，實不相瞞，小弟是使用日文版的WINDOWS 95（JWIN95）來玩GAME的，所以並不會出現不對應的情況，我認為最好的解決辦法就是快點安裝JWIN95吧。（車長）

J-WIN J-WIN95 MAC 新世紀 EVANGELION SCREEN SAVER VOL.1

新世紀 AVG 推出前之前菜作品



《新世紀EVANGELION》的聲勢可算是一時無兩，除每次發售都能穩佔銷售榜冠軍的電視版LD外，資料珍藏集已推出了4隻，另外電腦版的AVG《鋼鐵之女朋友》將會在2月尾面世，單憑這些商品便可知道GAINAX對《EVA》是多麼有信心的，所以她便在這時順勢推出了一隻SCREEN SAVER集，現在就讓大家一齊看看究竟它今次有甚麼內容吧。（車長）

將這隻CD-ROM完全安裝到電腦後，如使用者是利用JWIN95來作操作平台的話，就可在CONTROL PANEL→畫面→SCREEN SAVER一欄中選擇想使用的SCR，全部合共有31款。至於若想安裝其中幾款SCR到電腦，可先開啟CD-ROM內「INDIVID」這個FOLDER，裏面便有全部31款SCR的樣本，DOUBLE-CLICK它們便可試看，如合適的話就可將這FOLDER內全部檔案抄進JWIN95內的「SYSTEM」目錄去，最後就是別忘記將「SHARE」內兩個必要檔案VBRJP.200.DLL和SPIN.VBX抄到「SYSTEM」；以下是31款SCR的檔案名稱和介紹。

生產商：GAINAX
對應系統：JWIN／JWIN95／MAC
類別：ETC
容量：CD-ROM
售價：6800日圓
要滑鼠

包裝豪華度：50%
內容發癲度：60%
程式實用度：50%
螢幕保護度：50%
硬碟重創度：65%
總合抵買度：50%

EVA001



明日香擺動頭髮的一連串動作

EVA002



第五適格者渚薰的相貌

EVA003



凌波麗的側面（和CD封面一樣）

EVA004

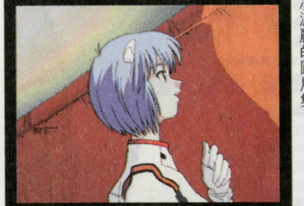
明日香的圖片集

EVA005



美里的圖片集

EVA006



凌波麗的圖片集

EVA007

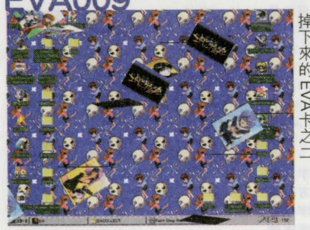


渚薰的名句集

EVA008

掉下來的EVA卡之一

EVA009



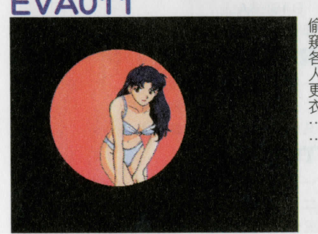
掉下來的EVA卡之二

EVA010



掉下來的EVA卡之三

EVA011

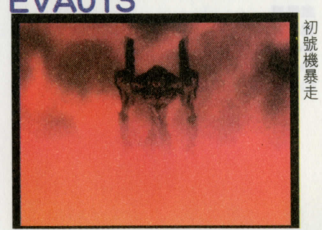


偷窺各人更衣……

EVA012

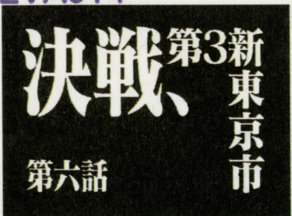
麗在LCL

EVA013



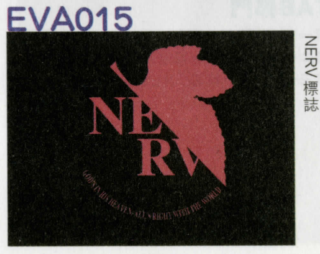
初號機暴走

EVA014



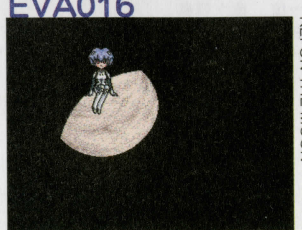
TV版每一集的名稱

EVA015



NERV標誌

EVA016



REI ON THE MOON

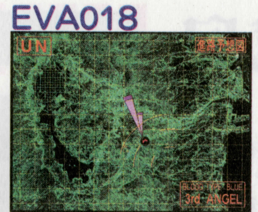


EVA017



警報！

EVA018



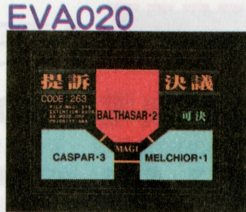
使徒進入警戒線

EVA019



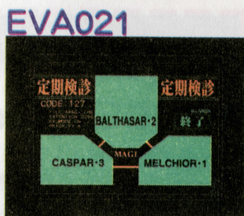
使徒入侵 NERV

EVA020



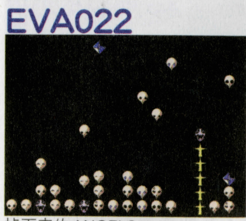
決議

EVA021



定期檢查

EVA022



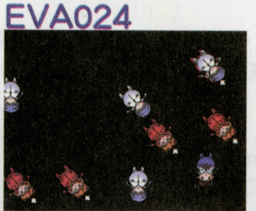
掉下來的 ANGELS

EVA023



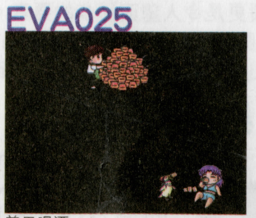
REI 在 LCL

EVA024



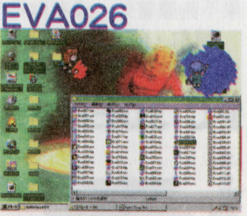
溶岩潛航者

EVA025



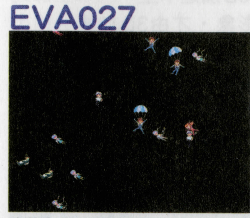
美里喝酒

EVA026



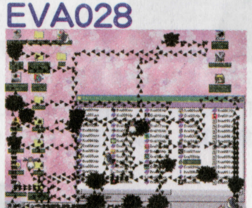
明日香與麗在楘油

EVA027



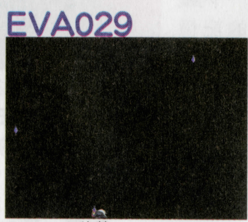
降落傘

EVA028



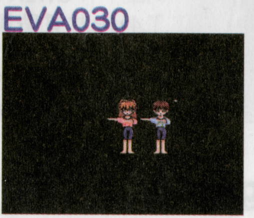
PAN PAN 四處走

EVA029



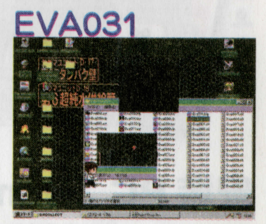
PAN PAN 的夢

EVA030



明日香與真祠在練舞

EVA031



真祠推磚

新 GAME 時間表 - 日本電腦篇（J-WIN／WIN95）

BY：友美

發售日	GAME名	生產商	日圓售價	機種	遊戲類型
31/1	不思議之國ANGELIQUE	光榮	5800	JWIN95	SLG
	CHERRY JAM~替那赤裸的女孩穿衣	JAM	7500	JWIN95	AVG[18]
	野球道3	日本CREATE	10800	JWIN95	SLG
	映畫監督物語	KSS	9800	兩對應	SLG
1月下旬	GEOLIGHT MOON	日本SOFTEC	9800	JWIN95	ACT
	MICROSOFT HELLBENDER FOR WIN95	MICROSOFT	5800	JWIN95	STG
1月預定	THE LAS VEGAS	IMAGINEER	7800	JWIN95	TAB
	REVERSE	GLORIA	8800	JWIN95	AVG[18]
	ASSAULT RIGS	GAMEBANK	7800	JWIN95	STG
	水滸傳~天導108星	光榮	9800	JWIN95	SLG
	太閣立志傳II	光榮	9800	JWIN95	SRPG
	SUPER AIR COMBAT蒼空之霸者	SYSTEM SOFT	SLG		
	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	SEGA	8800	JWIN95	RAC
	VIPER-F40	SONIA	8800	JWIN95	AVG[18]
	VIPER-V12	SONIA	8800	JWIN95	AVG[18]
	LIPS THE AGENT#3「地球滅亡!?滿期之日」	BANDAI VISUAL	5800	JWIN95	EBOK
	我的女神	BANPRESTO	9800	JWIN95	AVG/ETC
	FINAL ROMANCE R FOR WIN95	VIDEO SYSTEM	7800	JWIN95	TAB[18]
	NAO	BERUDA	5800	JWIN95	AVG[18]
	MOONMATE	BERUDA	5800	JWIN95	AVG[18]
	F22 LIGHTNING 2日文版	MICROMOUSE	9800	JWIN95	SLG
	嘰利嘰利的電話	MISTY	6800	JWIN95	AVG[18]
	WING COMMANDER III	EAV	9800	兩對應	SLG
	FLIGHT COMMANDER	GLAMS	9800	兩對應	SLG
	ROOM 雛形明子	VIDEO SYSTEM	4800	兩對應	ETC
	CHERRY MODERATE	UCOM	未定	兩對應	SLG[18]
7/2	繪圖邏輯	COCONUT JPAN	7800	JWIN95	PUZ
	一起去吧！麻煩的旅行	ZYX	8800	JWIN95	AVG[18]
14/2	淫DAYS~INDYS	LUNAR SOFT	5800	JWIN95	AVG[18]
	魔界	ILLUSION	7800	兩對應	AVG[18]
15/2	AQUAZONE#4	OPENBOOK9003	3600	JWIN	ETC
20/2	NBA HANG TIME	GAMEBANK	7800	JWIN95	SPT
	SCORCHER	GAMEBANK	7800	JWIN95	RAC
	歪	MAY-BE SOFT TRUSE	7800	JWIN95	AVG[18]
21/2	LITTLE LOVERS	NTT出版	8800	JWIN95	SLG
	LITTLE LOVERS角色CD	NTT出版	2500	JWIN95	ETC
	GRADIUS DELUXE PACK	KONAMI	6800	JWIN95	STG
	實況POWER FULL職棒'96	KONAMI	6800	JWIN95	SPT
	學園仕置人 1卷	RED ZONE	6800	兩對應	AVG[18]
27/2	美里的夢日記	ACTIVE	7800	JWIN95	AVG[18]
2月中旬	HI・TO・MI~瞳	GUILTY	6800	JWIN95	AVG[18]
2月下旬	NHL OPEN ICE	GAMEBANK	7800	JWIN95	SPT
2月預定	STARS	AVORIO	7800	JWIN95	AVG[18]
	ARGYLE WARRIOR	VIRGIN INTERACTIVE	未定	JWIN95	STG
	THE LAST EXPRESS	GAMEBANK	未定	JWIN95	AVG
	LAYER SECTION	GAMEBANK	5800	JWIN95	STG
	召喚吧2 川上MIKU	J-BOX	6000	JWIN95	AVG[18]
	FUNNY HONEY	J-BOX	未定	JWIN95	AVG[18]
	不可思議忍傳 一號	翔泳社	未定	JWIN95	SLG
	SONIC & KNUCKLES COLLECTION	SEGA	7800	JWIN95	ACT
	GAINAROCK-R	SONIA	8800	JWIN95	AVG[15]
	百家爭鳴~孫氏之兵法	TGL	未定	JWIN95	SRPG
	魔法使之方法	TGL	未定	JWIN95	SRPG
	天地無用~登校無用	日本CREATE	8800	JWIN95	AVG
	HYPER SECURITY W	PACK IN VIDEO	未定	JWIN95	SLG
	粉彩筆記	PANPY	7800	JWIN95	SLG[18]
	SEABASS FISHING FOR WIN95	VICTOR	未定	JWIN95	SLG
	AFTER LIFE日文版	MICROMOUSE	9800	JWIN95	SLG
	SIM GOLF日文版	MAXIS	12800	JWIN95	SLG
	MAGIC:THE GATHERING	MEDIA QUEST	8800	JWIN95	TAB/RPG
	CHIYOMI FOR ME家庭教師性教育編	U・ME SOFT	8800	JWIN95	AVG[18]
	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	6800	JWIN95	AVG
	LAST GUARDIAN 2~黃泉之封印	ANJIN	8800	兩對應	SLG
	MANAGER	INTERHEART	未定	兩對應	AVG[18]
	GAME之鐵人~MATERIAL COLLECTION	SUNSOFT	8900	兩對應	PUZ
	ULTIMATE YAHTZEE日文版	HAZBRO JAPAN	未定	兩對應	ETC
	PALMS 山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	4800	兩對應	ETC
	追憶	BERUDA	8800	兩對應	AVG[18]
冬季預定	手談對局	光榮	12800	JWIN95	TAB
	日本垂釣~長良川編	PACK IN VIDEO	未定	JWIN95	SLG
	廚房驚魂	PANTEHR SOFTWARE	5800	JWIN95	ACT
	最後皇朝（暫稱）	伊藤忠商事	未定	兩對應	AVG

街坊人氣指數 （截至28/01/97）

今期	走勢	上期	GAME名	操作平台	遊戲類型
1	—	初	家裏便當箱	JWIN95	ETC
2	—	初	英雄傳說4朱紅血(中)	DOS	RPG
3	—	初	鬼畜王RANCE	JWIN95	SLG[18]
4	—	初	愛琴日記(中)	DOS	SLG
5	—	初	天晴傳~伏龍之章(中)	DOS	RPG
6	—	初	黑之斷章(中)	DOS	AVG[18]
7	—	初	足球教練2意大利篇	DOS	SLG
8	—	初	藍色石瑙石(中)	DOS	AVG[18]
9	—	初	SEGA RALLY	JWIN95	RAC
10	—	初	大富翁之破壞超人(中)	DOS	TAB
11	—	初	魔石英雄傳2(中)	DOS	RPG[18]
12	—	初	三國志孔明傳(中)	DOS	SRPG
13	—	初	聖少女戰隊	JWIN95	SLG[18]
14	—	初	創世之書	JWIN95	SLG
15	—	初	Q女~天使學園(中)	DOS	RPG

賽後分析：

成個月無見，個人氣榜完全執晒位就係意料中事，《家裏便當箱》承接着《寶石箱》的強勁氣勢，銷量非常理想，遠遠拋離第2位FALCOM隻《英傳4》，現在大約可以估計到遲些《亂塗繪具箱》推出時一樣可以大熱賣。各人極為睇好的《鬼畜王RANCE》都可佔到第3位，順帶一提在2月ALICE SOFT便會推出最後一批貨，千萬不要錯過呀。（SPYDER）



NEC的新寵兒

PC 3DEngine會成為電腦3D遊戲的標準嗎？



自從WIN95推出以來，PC上的3D遊戲好像一下子蓬勃起來。筆者當然不是說以前沒有好玩的3D遊戲，不過自從次世代遊戲機推出以來，遊戲機上的3D遊戲看來便有追過PC 3D遊戲的跡象（當然，解象度還差一截距離）。自WIN95推出及MICROSOFT推出DirectX之後，便開始湧現出一堆宣稱可以加快PC在運算3D圖象上的速度的加速卡，最早期的有DIAMOND EDGE 3D和3D BLASTER等。不過，除了效果不夠顯著外，沒有軟件支援更是令人望而卻步的要素。

早前，NEC推出了一張3D圖象加速卡「PC 3DEngine」，這張卡除了在功效上有明顯進步之外，多間日本軟件生產商都宣稱會推出遊戲是它吸引人的地方。到底它會不會成為PC 3D遊戲的新標準呢？

PC 3DEngine與別不同之處



這張「PC 3DEngine」加速卡上所用的，是NEC跟英國VIDEO LOGIC公司共同開發的晶片「POWER VR」，內藏了4MB材質貼圖用的記憶體。它除了對應MICROSOFT推出的DirectX之外，還推出了專用的API「SUPER GRAPHICS LIBRARY」。

跟以往大多數3D加速卡不同的地方是過往的加速卡大多數都是同時擔任DISPLAY卡角色，又或是要把DISPLAY卡的影象訊號接到3D加速卡上，再加上加速卡計算好的3D影象，才由3D加速卡輸出影象來；而現時所有裝有POWER VR晶片的加速卡就完全跟DISPLAY卡分離，它所擔任的工作，純粹是承擔來自軟件的DIRECT X或SUPER GRAPHICS LIBRARY指令，處理所有關於3D多邊形的圖象運算。所以即使有了它，你仍是需要一張DISPLAY卡。

安裝 PC 3Dengine

廠方公布PC 3Dengine所需的操作環境如下：

- CPU　PENTIUM 以上（視符遊戲需要）
- OS　WINDOWS95 日文版以上
- 主記憶體　16MB 以上（視符遊戲需要）
- VRAM　2MB 以上
- 顯示卡　可以 640 × 480 顯示 64k（16bit）色，並且已裝上 DirectDraw 對應 DRIVER
- PCI 插槽

雖然廠方所列出的操作環境如此，但在者安裝時，就發覺有好些需要注意的地方。首先，上面所說的只不過是PC 3DEngine的操作最低要求，實際使用時還要看遊戲本身的要求，例如玩附送的《BIO HAZARD》就需要24MB以上記憶體。

另外，所謂對應DirectDraw的顯示卡，也不是每一隻都合用。筆者最初用一張S3 VISION 868來安裝就完全無法成功使用，不是HANG機就是說材質貼圖用記憶體無效，換上一張64V＋就沒有問題。筆者現時用來玩的，是一張2MB的S3 ViRGE。

不過說也奇怪，即使你沒有裝上HI-COLOR DRIVER，以640×480 16色的環境來玩《BIO HAZARD》，除了安裝畫面會爛色外，進入遊戲之後，畫面會立時可以顯示出原有的豐富色彩來。

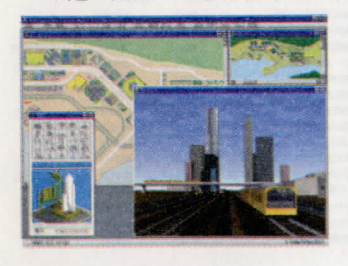
一如現時所有對應WIN95的多媒體設備一樣，PC 3DEngine是PLUG & PLAY，WIN95會為它找個空的IRQ，但如果你是用開華碩板那類附加的PS／2滑鼠的話，就很有可能會撞IRQ，到時你就得拆掉PS／2滑鼠，用回普通的COM PORT滑鼠了。

軟件前景一片美好？



既然3D加速卡那麼多，為甚麼筆者會那麼重視這塊PC 3DEngine呢？這完全是因為現時有多間日本著名的遊戲廠商都在開發或已為這塊加速卡推出遊戲，先有隨卡附送CAPCOM的《BIO HAZARD》，稍後ARTDINK會推出《A列車》的最新作《A列車5》，光榮又會推出由志茂田景樹作劇本的AVG《霸王的魔城》；2月下旬又會有有隻由KALISTO ENTERTAINMENT SA製作的超級賽車遊戲《ULTIM@TE RACE》推出，這隻遊戲不單畫面媲美NAMCO的《RACER》系列外，據說可以作16人的通信對戰，實在不容忽視。

不過，這是不是意味着可以死心塌地的買下這張卡呢？也不能這樣說。首先是NAMCO會否仍為這張卡生產遊戲——在這加速卡仍在宣傳階段時，廠方是以NAMCO的著名衝機賽車遊戲《RAVE RACER》作招徠的，可是到現這卡正式面世的時候，這遊戲卻竟然沒有在首批遊戲中出現，令人懷疑NAMCO是否仍在技持這卡；第二，INTEL的MMX CPU經已推出市場，這種以多媒體為目標的CPU也有針對3D的能力，儘管









ARTDINK宣稱《A列車5》同時對應MMX技術，但有了MMX是否還需要這加速卡呢？就連NEC自己在裝有MMX CPU的新「VALUESTAR」系列中也附贈世嘉的《VIRTUAL ON》電腦版，就知道有關方面對MMX技術有多少信心。



附送軟件逐一數

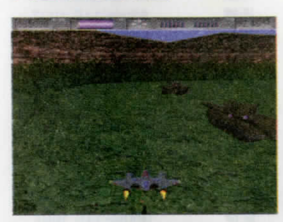
BIO HAZARD





對3D歷險遊戲影響甚深的名作，電腦版除了解象度比PS版高很多之外，一些在PS版中被刪除了的武器也可用上，換衫MODE又有多幾套衫，爆機後還有個超難MODE，所以仍是有一定魅力的。

REVOLTE





貼地奔走戰機射擊遊戲，畫面的確非常精采，快、清晰、流暢，可是操作就非常麻麻，要用那如豆槍般的機關槍擊中對手實在很難。

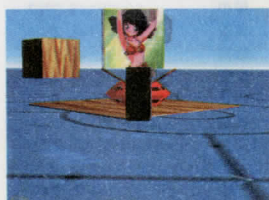
GROUND MASTER





LOAD碟時間好長的越野賽車遊戲，可能因為是小型遊戲，畫面窒到令人吃驚。

OMEGA FIELD





在限時之內找出隱藏在方磚中的寶物，是純粹表現PC 3DEngine功能和賣廣告的遊戲。

別心急，還有姊妹作

其實除了這PC 3DEngine之外，年初還會有兩張同樣裝有POWER VR晶片的加速卡推出，分別是MERUKO的「TGP-VR4」和IO DATA機器推出的「GA-PVR3D4／PCI」，兩張卡都是售18000日圓，但未知附送甚麼遊戲。另外NEC亦會推出兩款新的套裝——PC 3DEngine連《ULTIM@TE RACE》及SOFTWARE COLLECTION（即係DRIVER碟）售18000日圓，連《BIO HAZARD》則售22000日圓。這樣看來，大家就可以有較多選擇了。

戰鬥吧！柏花夢露娃

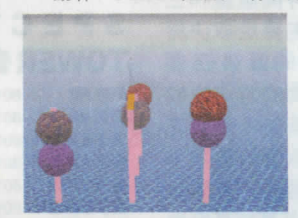




玩法像用手掣玩《VIRTURA COP》一樣的射擊遊戲，人物造型非常地底，雖然簡單但一定會令你捧腹大笑。

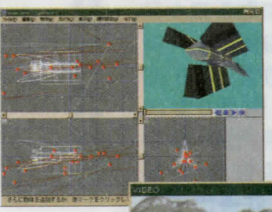
DUAL POWER

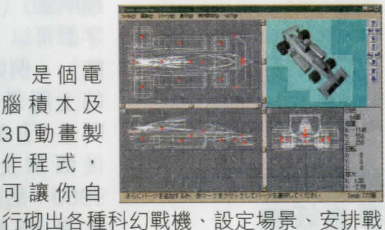




動作PUZZLE遊戲，你要移動柱頂上的方向桿在一分鐘內引導那些彈跳波波成對的放在一起。玩起來一點也不容易。

DOGAGENIE 2





是個電腦積木及3D動畫製作程式，可讓你自行砌出各種科幻戰機、設定場景、安排戰機動作和鏡頭擺位，最後拍出一套電腦動畫來。所拍出來的片是AVI格式，可以在任何WIN95系統上觀看。

番外編

精采絕倫的MICROSOFT SIDEWINDER手掣

在首批PC 3DEngine中，是附送了一隻MICROSOFT SIDEWINDER手掣的。這款手掣現在已有散貨出售。它主要是對應一般遊戲，也有專用的PROFILE可以令這手掣對應原來以KEYBOARD來操作的遊戲。





手掣上有一個斗大的MACRO掣，可以在設定遊戲掣位以外設定指定遊戲所需要用到的一連串按掣指令，十足遊戲機的記憶手掣，不過一次過就可以SET十多個按掣指令程序，比任何記憶手掣都要多。

這SIDEWINDER的外形揉合多款流行遊戲機的手掣特色——流線形似N64、接駁2P的方法似3DO、手柄似PS、掣位就似SS MULTI CONTROLLOR，而獨特設計的方向掣在玩格鬥遊戲時感覺上就要比現時任何手掣都要好，不知這設計會不會出現在別的遊戲機手掣上呢……

金手指指點點

文：神之黃昏

編者按語

這期先要應讀者的要求，刊出幾個遊戲的金手指。如果大家想索取哪個遊戲的金手指密碼的話，歡迎來信詢問，不過由於人數眾多但編幅有限，加上要優先照顧新遊戲，所以請大家耐心等待。另外，有很多讀者原來都未清楚PAR的用法的。其實那早已在《遊戲誌》中介紹過，但既然那麼多讀者想還未知道的話，等農曆年假過後，我們再撥出版位來講解吧。

至於大家都關心的《FF VII》金手指密碼，我們會把它們刊在2月中推出的《FINAL FANTASY VII攻略全書》中，請大家到時留意吧。

波洛古羅斯物語

主角所得經驗值 65535
800F40F4 FFFF

卒業 CROSS WORLD

好感度全滿

新井聖美	800DE3B2 6300
中本靜	800DE3B4 6300
志村麻美	800DE3B6 6300
谷由利佳	800DE3B8 6300
安田舞奈	800DE3BA 6300
西川真樹	800DE3BC 6300
棋山惠美	800DE3BE 6300

美少女夢工廠～夢見妖精

金錢 999999	80163818 423F
	8016381A 000F
耐力 999	80179078 2600
	8017907A 0001
智力 999	8017907C 2600
	8017907E 0001
氣力 999	80179084 2600
	80179086 0001
自尊 999	80179088 2600
	8017908A 0001
品德 999	8017908C 2600
	8017908E 0001
氣派 999	80179090 2600
	80179092 0001
性情 999	80179094 2600
	80179096 0001
感受性 999	80179098 2600
	8017909A 0001
魅力 999	8017909C 2600
	8017909E 0001
壓力 0	801790A0 0000
	801790A2 0000
武勇 999	801790A4 2600
	801790A6 0001
信賴度 99	801790A8 03DF

標準身裁（例）

身高 165 公分	80179064 4074
體重 36 公斤	80179068 0E10
上圍 97 公分	8017906C 2600
腰圍 56 公分	80179070 1600
下圍 74 公分	80179074 2300

關於身高體重和三圍數字，主要是取決於手指密碼的最後四個位，而取碼的方法也較為複雜。首先，你要先決定你所希望的數字，然後在這個數字後面多補兩個0（其實補甚麼數字都可以，反正不作算的），例如你希望女兒的上圍是99公分（呵呵……）的話，就在99後面加上兩個0變成9900，然後把這個數字化為16進位數，即26AC，這就得出密碼最後的四個位了。如果所得的數字只得3個位的話，就在前面補一個0，如36補0之後是3600，轉為16進位後是E10，那金手指密碼最後四個位便是0E10了。

新SD戰國傳～機動武者大戰

巨砲最高 LV	80075A8C 00FF
月影最強裝備	80079826 1715
巨砲最強裝備	800798B0 1717
戰車最強裝備	800798B6 1717

洛克人 X3

HP 全滿	800D7EDC 0010

洛克人 8

FIRE POWER 全滿	8015D6FA 2800
HP 全滿	8015D6D6 2800

無限隻	801C27C4 0009

水滸演武

HP 全滿	8008BFC2 007D
	8008BB00 007D
	80099EA0 007D

風雲悟空忍傳

珠	80060E88 0064
HP 全滿	90072A64 0060

結婚

知識	800A722 012C
	800A0724 012C
健康度	800A0726 013C
	800A0728 014C
感性	800A072A 015C
	800A072C 016C
男人味	800A072E 017C
	800A0730 017C
包容力	800A0732 017C
	800A0734 017C
金錢	800A0738 FFFF
	800A073A 00FF

SPECTRAL TOWER奇異之塔

現時 HP	8019329C 00FF
最高 HP	801932A0 00FF
骰子永遠擲 1	80189B94 0000
骰子永遠擲 2	80189B94 0001
骰子永遠擲 3	80189B94 0002
骰子永遠擲 4	80189B94 0003
骰子永遠擲 5	80189B94 0004
骰子永遠擲 6	80189B94 0005
對鬼	801932A2 00FF
對惡	801932A4 00FF
對靈	801932A6 00FF
對武	801932A8 00FF
對魔	801932AA 00FF
對食	801932AC 00FF
對龍	801932AE 0063
對注	801932B0 0063
對人	801932B2 0063

王宮的秘寶 TENSION

無限金錢	8018B0EC FFFF
無限經驗值	8018B0D8 FFFF
	8018B0DA 0020
無限 MP	8018B0D0 00FF

超能力大戰 PHYCHIC FORCE

1P HP 全滿	8010AC54 03E8
2P HP 全滿	8010AD98 03E8
1P POWER 全滿	8010AC56 0192
2P POWER 全滿	8010AD9A 0192
VS MODE 用波士	801217F0 0001

VANDAL HEARTS 失去的古代文明

在戰鬥中提升LV

主角	801810F8 FFFF
	801810FA FFFF
	801810FC FFFF
桀斯	801811E8 FFFF
荷西	80181170 FFFF
艾莉娜	80181530 FFFF
基歷斯	80181788 FFFF
荷古斯	801815A8 FFFF
玲	80180E28 FFFF
拉度	80181710 FFFF
多路文	80181878 FFFF
艾蒙	801818F0 FFFF
莎莉亞	80181968 FFFF
無限金錢	801425B6 FFFF
	801425B8 FFFF

心跳回憶

藤崎絲織

心跳度最高	800EE91E 0080
友好度最高	800EE922 0080
傷心度 0	800EE926 0000

如月未緒

心跳度最高	800EE956 0080
友好度最高	800EE95A 0080
傷心度 0	800EE95E 0000

紐緒結奈

心跳度最高	800EE98E 0080
友好度最高	800EE992 0080
傷心度 0	800EE996 0000

片桐彩子

心跳度最高	800EE9C6 0080
友好度最高	800EE9CA0080
傷心度 0	800EE9CE 0000

虹野沙希

心跳度最高	800EE9FE 0080
友好度最高	800EEA02 0080
傷心度 0	800EEA06 0000

古式由加利

心跳度最高	800EEA36 0080
友好度最高	800EEA3A 0080
傷心度 0	800EEA3E 0000

清川望

心跳度最高	800EEA6E 0080
友好度最高	800EEA72 0080
傷心度 0	800EEA76 0000

鏡魅羅

心跳度最高	800EEAA6 0080
友好度最高	800EEAAA 0080
傷心度 0	800EEAAE 0000

朝日奈夕子

心跳度最高	800EEADE 0080
友好度最高	800EEAE2 0080
傷心度 0	800EEAE6 0000

美樹原愛

心跳度最高	800EEB16 0080
友好度最高	800EEB1A 0080
傷心度 0	800EEB1E 0000

早乙女優美

心跳度最高	800EEB4E 0080
友好度最高	800EEB52 0080
傷心度 0	800EEB56 0000

NAMCO MUSEUM VOL.4

ORDYNE

殘機不變	800C4920 F000
金錢 99	800C45E0 0063
選擇炸彈種類	
無炸彈	800D0A70 0000
誘導炸彈	800D0A70 0001
後上方炸彈	800D0A70 0002
超級炸彈	800D0A70 0003
無限彈（在遊戲結束和進入BOUNS版時要將PAR關掉）	800D0D70 0005

ASSAULT

時間不減	801E2976 00A0
自機數不變	801E2956 000F

源平討魔傳

1P 錢最高	8009E144 6332
1P 劍最高	8009E14C 6300
1P 蠟燭不減	8009E140 4600

選關

豐前 1	8009E14E 0007
豐後 1	8009E14E 0107
長門	8009E14E 0207
周防	8009E14E 0307
石見	8009E14E 0407
安藝	8009E14E 0507
出雲	8009E14E 0607
伯耆	8009E14E 0707
備後	8009E14E 0807
備中	8009E14E 0907
備前	8009E14E 0A07
美作	8009E14E 0B07
伊予	8009E14E 0C07
土佐	8009E14E 0D07
讚岐	8009E14E 0E07
阿波	8009E14E 0F07
因幡	8009E14E 1007
播磨	8009E14E 1107
淡路	8009E14E 1207
但馬	8009E14E 1307
丹後	8009E14E 1407
丹波	8009E14E 1507
攝津	8009E14E 1607
和泉	8009E14E 1707
河內	8009E14E 1807
紀伊	8009E14E 1907
若狹	8009E14E 1A07
山城	8009E14E 1B07
大和	8009E14E 1C07
近江	8009E14E 1D07
伊賀	8009E14E 1E07
伊勢	8009E14E 1F07
越前	8009E14E 2007
美濃	8009E14E 2107
尾張	8009E14E 2207
三河	8009E14E 2307
志摩	8009E14E 2407
加賀	8009E14E 2507
飛驒	8009E14E 2607
能登	8009E14E 2707
越中	8009E14E 2807
信濃	8009E14E 2907
駿河	8009E14E 2A07
甲斐	8009E14E 2B07
伊豆	8009E14E 2C07
佐渡	8009E14E 2D07
越後	8009E14E 2E07
上野	8009E14E 2F07
武藏	8009E14E 3007
相模	8009E14E 3107
鎌倉	8009E14E 3207
遠江	8009E14E 3307
地獄 1	8009E14E 3407
地獄 2	8009E14E 3507
地獄 3	8009E14E 3607
殿中	8009E14E 3707
黃泉	8009E14E 3807
京都	8009E14E 3907
豐前 2	8009E14E 3A07
豐後 2	8009E14E 3B07

THE RETURN OF ISHTAR

體力不減	8015A3CC 03E7

PAC LAND

人數不減	30057FD5 0003
時間不減	8005803C 0909

GPM盃《創造職業球會》錦標賽分組名單

A組
ALFRED LEUNG (B隊)
CHENG TUNG WAI
HO CHI KIN
HO KIM CHUNG (A隊)
LAM WAI HEI
LIU CHUN FAI (B隊)
TANG CHUN MAN
朱俊文

G組
CHAN YIU FAI
LAI YUEN YAN
TSANG YAN KIN
吳家龍
林愛萍
張志堅 (B隊)
陳柏欣
黃兆祥

M組
AU YEUNG SHU CHEONG
LAM LOON KWAN
LAM WING YU (A隊)
YEUNG KIT WA
何雅賢
胡敬康 (B隊)
梁仲達
陳承軒

S組
CHAN TAI WAI
SHUM KWAN HO
LIU CHUN YIU (A隊)
林千豐
郭偉霖
關國惇
陳聰榮
莊健業

B組
LAM WING YU (B隊)
LIU CHUN FAI (C隊)
TONG CHEUK MING
王建勳
何智衡
李偉俊
林振中
唐健桌 (B隊)

H組
CHOI KIT FUN
LO TAK SHING
江震宇 (A隊)
胡敬康 (A隊)
梁志輝
陳煒健
鄭宇暉
加斯高尼 (?)

N組
陳耀明
HO KIM CHUNG (B隊)
LIU CHUN YIU (B隊)
沈偉明
梁仲泰
陳展熊
馮俊言
鄭顯光

T組
CHIU YU HONG
余敬康
唐健桌 (C隊)
黎啟昌
陳志榮
張健恆
阮國光
LIU CHUN FAI (A隊)

C組
ALFRED LEUNG (C隊)
CHAN CHEUK SUN
CHOI KIT CHEONG
KOWNG WAI HO
LAU CHUN FAI
LUK KAM TONG
YAP CHI HUNG
江震宇 (B隊)

I組
KWOK SIU LEUNG
WONG KIN PONG
李烈汶
張子敏
陳俊健
葉永健
鍾偉源
鄭偉光

O組
LAM KOON KWAN
LAI KA LOK
ALFRED LEUNG (A隊)
吳景良
陳國邦
黃銘深
羅通明
鍾富生

U組
CHEUNG YUK CHUN
吳國輝
李家安
陳立榮
盧光榮
李浩民
凌志雄
朱振宇

D組
吳嘉豪
CHENG HO MAN
CHENG PUI YEE
HO KIM CHUNG (C隊)
LEUNG WING LOK
WONG CHI PUI
王建
余錦強

J組
HO CHI WAI
TANG CHUN ON
李家豪
庾家樂
陳振豪
劉天緯
麥馬拿臣 (?)
葉永生

P組
LEUNG WAI KWAN (B隊)
RICO WU (A隊)
朱俊傑
周文信
張志堅 (A隊)
梁潔華
陳浩然
樂　文

V組
WONG TSZ WA
林少斌
盧嘉洋
陳家駿
陸志忠
LIU CHUN FAI (D隊)
康樂
CHAN HO LEUNG

E組
簡察 (嘰嘰)
羅潤柏
薛浩賢
鄭詩俊
劉肇康
楊繼文
黃文軒
陳耀光

K組
KWONG WAI HO
左顯庭
ZEUNG WAI KWAN
梁旭熙
麥永輝
謝志偉
鄧浩源
程凱源

Q組
蘇國偉
CHUNG YUEN CHUNG
WONG KA HEI
李文亮
周高翔
崔偉強
郭家俊
陳慶強

W組
廖俊禮
梁英傑
伍永基
伍世傑
梁家健
趙汝健
李銘倫
方錦洪

F組
陳俊豪
CHAN KIN MAN
HO MAN TAI
周　誠
YIU CHAK KEE
何健泉
林耀榮
莫浩基

L組
CHENG WAI HIM
WAN TSZ MAN
李銘倫
張偉傑
陳頌然
霍啟康
蔡志龍
羅偉壕

R組
LEUNG CHUNG MING
TAM YUEN LAM
何俊傑
柯俊傑
張志忠
郭鍵倫
黃國宏
黃顯華

X組
LEUNG WAI KWAN (A隊)
李建邦
唐健桌 (A隊)
區桌銘
馮俊言
黃穎衡
鄭國浪
司徒威俊

比賽詳情及結果於2月28日出版的《遊戲誌》內刊登；當產生8強後本刊將致電該參賽者進行親身比賽，敬請留意。

秘技工場

2級勁料 使用BOSS——GEEZER

遊戲：HEAVEN'S GATE
機種：PlayStation

上一期為大家刊出了隱藏人物花小路、DYBYD及KYOHYA的使用方法，不若今次為大家刊出BOSS——GEEZER的使用條件吧！使用他的方法就是要於ARCADE MODE中，玩難度HARD或以上，而且還需要使用人物SASA、NANASE、A．HAU或ENGETSU任何一人，直至玩到最後一版，當戰勝了BOSS——GEEZER之後，就可以使用他了！


■玩難度HARD或以上的ARCADE MODE；


■使用SASA、NANASE、A．HAU或ENGETSU任何一人；


■一直玩到最終BOSS；



■戰勝了他後就可以使用魔——GEEZER了！

2級勁料 使用另一位BOSS——UNKNOWN

遊戲：HEAVEN'S GATE
機種：PlayStation

剛才為大家介紹了BOSS——GEEZER的使用方法，那麼另一位BOSS——UNKNOWN當然亦有方法可以使用啦！使用他的方法基本與上一個方法大同小異，只要於ARCADE MODE中，玩難度HARD或以上，而且還需要使用SASA、NANASE、A．HAU或ENGETSU以外的人物，直至玩到最後一版，當戰勝了BOSS——UNKNOWN之後，就可以使用她了！


■玩難度HARD或以上的ARCADE MODE；


■使用SASA、NANASE、A．HAU或ENGETSU以外的人物；


■一直玩到最終BOSS；



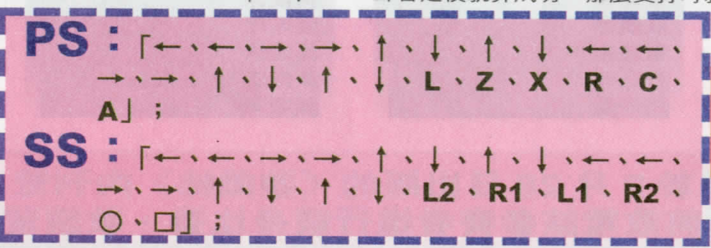
■戰勝了她後就可以使用神——UNKNOWN了！

2級勁料 雙打時使用同一部機

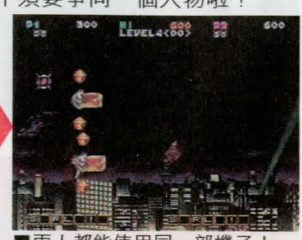
遊戲：實況多嘴沙鍋曼蛇
機種：PlayStation／SATURN

在上一期所介紹了這一隻遊戲的幾個秘技，都是極之不俗的，而現在介紹的這一個秘技，同樣地一樣有份量，就是於雙打的時候兩人都能使用同一部機了；方法並不是太複雜，只要「於MENU畫面時，順序輸入（PS版：←、←、→、→、↑、↓、↑、↓、←、←、→、→、↑、↓、↑、↓、L、Z、X、R、C、A）（SS版：←、←、→、→、↑、↓、↑、↓、←、←、→、→、↑、↓、↑、↓、L2、R1、L1、R2、○、□），聽到了一聲聲響之後就算成功，那麼雙打時就不須要爭同一個人物啦！


■在MENU畫面中輸入以下指令；


PS：「←、←、→、→、↑、↓、↑、↓、←、←、→、→、↑、↓、↑、↓、L、Z、X、R、C、A」；

SS：「←、←、→、→、↑、↓、↑、↓、←、←、→、→、↑、↓、↑、↓、L2、R1、L1、R2、○、□」；


■兩人都能使用同一部機了！

1級猛料 使用最後的四位隱藏角色SHO、ABEL、VEIL及NARU

遊戲：鬥神傳3
機種：PlayStation

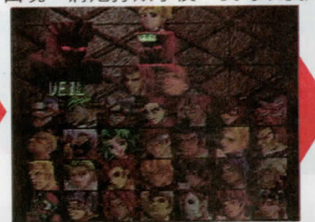
提供者：無名氏

先將所有的人物爆機，這應該可以使用人物一共有二十八位；然後再使用任何一位人物再次爆機，之後就可以看到SHO的出現；將他打敗了之後，便使用SHO打爆一次，最終應該可以看到ABEL的出現；將他打敗了之後，便使用ABEL打爆一次，最終應該可以看到VEIL的出現；將他打敗了之後，便使用VEIL打爆多一次，最終應該可以看到NARU的出現；將她打敗了後，便可以使用一共四位的隱藏角色了。



■先將所有人物爆機，然後再爆一次機；

順序使用SHO、ABEL、VEIL及NARU逐一爆機；



■四名隱藏人物都可使用了。



■NARU很可愛呢！

1級猛料 簡易使出鬥神奧義

提供者：李子健

遊戲：鬥神傳3
機種：PlayStation

首先要能夠使用三十二位人物，然後使用任何一位人物，玩最高LEVEL爆機後，於標題畫面的框框應該變成了綠色，之後只要在戰鬥中同時按下「L1+L2+R1+R2」就可以立刻使出強勁的鬥神奧義了。

■能夠使用三十二位人物時使用任何一人以最高LEVEL爆機；



■標題畫面的框框變成了綠色；





■立即使出了鬥神奧義！

1級猛料 無限地使出SOUL BOMB

遊戲：鬥神傳3
機種：PlayStation



這一隻遊戲中，是有一式叫SOUL BOMB的招式，它是像ITEM一樣有限着使用的次數的，但其實有一個秘技是可以無限使用SOUL BOMB的；只要於KEY CONFIG的一欄中，將任何一個L或R（L1、L2、R1、R2都可）鍵SET為SOUL BOMB（田田田田田），在戰鬥時緊按着那一個L或R，再按□、△、×或○任何一鍵的話，都可以無限次使出SOUL BOMB了！





■將其中一個L或R轉為田田田田田；



■戰鬥時緊按着那一個L或R再按□、△、×或○任何一鍵的話；



■無論任何狀態都可以立即使出SOUL BOMB！

3級好料 無限取得道具ヒカリタケ

遊戲：WILD ARMS
機種：PlayStation

提供者：金昂泰

這遊戲是在任何時間都通用的；方法就是到サーフ村中，找一門口有狗的屋，附近應該是有一隻鷄的，只要將牠舉起然後擲下來，牠就會化成一件道具——ヒカリタケ，只要在取得之後走出村外，再進入村中重覆做以上的事，就可不無條件地無限取得道具——ヒカリタケ了。

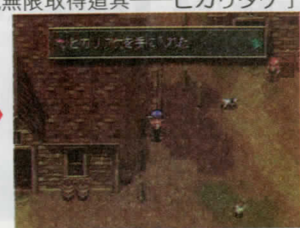
在遊戲的任何時段；



■到サーフ村；



■捉住這一隻鷄，然後擲下牠吧；



■可以取得這一件道具啊！不斷重覆的這樣做吧！

1級猛料 使用敵人進行遊戲

遊戲：ZEIRAM ZONE
機種：PlayStation

這一隻遊戲除了有EXTRA MODE之外，原來還有使用敵方角色的秘技，方法就是在標題畫面中（有GAME START及OPTION處），快速輸入「→、↓、↘、↓、↙、←、△」，聽到了一聲音響後，GAME START的字應該變成了紅色，進入GAME START後便可選擇敵方的角色，選擇了後按一下START便可使用敵人玩遊戲了。



■於這一個畫面中；

快速輸入「→、↓、↘、↓、↙、←、△」；

■GAME START的字變成了紅色；



■進入GAME START後便可選擇敵方的角色玩GAME。

1級猛料 對戰MODE出現

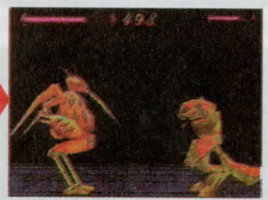
遊戲：ZEIRAM ZONE
機種：PlayStation

這一隻遊戲除了有提及過的兩個秘技之外，原來還有一個對戰MODE的，方法就是在標題畫面中（有GAME START及OPTION處），以極速輸入「↓、○、→、□、↑、×、←、△」，聽到了一聲音響後，GAME START與OPTION之間應該出現了VS MODE，進入VS MODE後便可選擇敵方的角色玩兩人對戰了。



■於這一個畫面中；

極速輸入「↓、○、→、□、↑、×、←、△」；



■GAME START與OPTION之間出現了VS MODE；

■進入VS MODE後便可選擇敵方的角色玩二人對戰了。

1級猛料 使用隱藏人物DEVILOT

遊戲：SUPER PUZZLE FIGHTER II X
機種：PlayStation／SATURN

其實要使用DEVILOT的方法不止是在STREET PUZZLE MODE中戰勝其中的那一人而取得使用權的，還有一個方法可以在CPU戰及對戰時使用她，方法十分簡單，只要「在選人畫面中移到MORRIGAN那處緊按START，2P的話便移到FELICIA處緊按START（PlayStation版按SELECT），然後按←←←↓↓↓（SATURN版A、B、C、X、Y、Z，PlayStation版按□、△、×、○）待10秒時按任何一個鍵，若是2P的話便按→→→↓↓↓+（SATURN版A、B、C、X、Y、Z，PlayStation版按□、△、×、○）待10秒時按任何一個鍵」，便可以使用隱藏人物DEVILOT了。



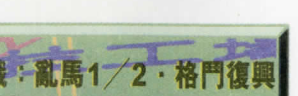
■在選人畫面的畫面中，移到MORRIGAN處緊按START（PlayStation版按SELECT）；

然後輸入←←←↓↓↓；





■待10秒時按下（SATURN版A、B、C、X、Y、Z，PlayStation版按□、△、×、○）任何一個鍵；



■這便可以使用隱藏人物DEVILOT了。

1級猛料 使用最終BOSS——露修

遊戲：亂馬1／2．格鬥復興
機種：PlayStation

原來這一隻遊戲是可以在對戰的時候使用最終BOSS——露修的，方法亦非常簡單，只要於VS MODE中的選人畫面中，將方格以順時針的方向來移動（即是：亂馬→小茜→八寶齋→九能帶刀→良牙→珊瑛→玄馬→公紋龍→亂馬），然後按任何鍵決定（2P則是良牙→珊瑛→玄馬→公紋龍→亂馬→小茜→八寶齋→九能帶刀→良牙），這樣人物就會變成露修了。但有一點要留意的，就是兩人不可同用這一個角色。



■進入VS MODE內；

將方格順時針移動；



■然後按任何鍵決定；



■這樣人物就會變成露修了。

超時空要塞MAROSS 15週年限定版





ZIPPO 打火機



正面刻是立體的偉基利 GERWALK 形態，背面則是彩色之鈴明美，側面更刻有 MAROSS 字樣。全球限定生產 500 個，每個均有不同之出廠號碼，彌足珍貴！

新世紀 EVANGELION ZIPPO 打火機

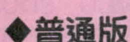


正面刻有淩波麗肖像

緊急預告

FINAL FANTASY VII ORIGINAL SOUND TRACK





◆限定 BOX SET



◆普通版

收錄了 FINAL FANTASY VII 約 100 首曲目，GAME MUSIC 大師植松伸夫作曲及編曲，4 CD 之鉅作！

FINAL FANTASY VII 電話咭 PART I & PART II

















電話咭以金色精製，印刷精美，更附有相同角色的紀念牌。全球限定生產3000套，每張電話咭上均刻有不同的出廠號碼



特報！SEGA與BANDAI 今年10月將會合併！

這絕對是本年度遊戲業界內最矚目的消息，因為兩大巨頭SEGA與BANDAI攜手合作，所製成的新產品和構思中的計劃相信會很有睇頭，非常期待；詳細內容請看今期《遊戲誌》有另文附錄。

三國鼎立局面難以實現？

《DQ 7》決定投身PS

上期SPYDER已向各位報導了ENIX入主PlayStation的消息，正當在盤算着她到底何時會推出《DQ 7》之際，突然收到了兩單新料，分別是《DQ 7》最快將會在98年4月推出，另外ENIX亦宣佈已加盟了SEGA SATURN的陣營。

在97年1月14日所舉行的、為慶祝PS全球總出荷數超越1000萬台的酒會中，SCE的德中社長對到場來賓宣佈，ENIX已決定將會在PS上推出《DQ 7》。根據ENIX有關方面的資料，她選擇在PS作為《DQ 7》的操作平台，其中一個理由是PS主機的銷量非常理想，不論對《DQ 7》抑或將來推出的軟件都較有保障，至於會否在其他機種推出這隻《DQ 7》的移植作則仍未作決定。此外，她重申《DQ 7》最快可在98年4月面世，當然要開發人員能夠完成遊戲才可。回想起當日任天堂的山內社長提及過「《DQ》系列的父親——堀井雄二氏，對於N64將會使用大容量的64DD作為媒體，感到相當有興趣去進行開發……」一事，現在ENIX到底還會否在N64上推出《DQ 7》？任天堂方面說「ENIX的確有計劃利用64DD來制作新遊戲，不過軟件商是有自由去選擇在那一部主機上推出遊戲的。」至於有關堀井雄二說過會在N64上推出類似《DQ》外傳的新作一事，ENIX表示到底是在N64上推出《DQ 7》，抑或是有別於《DQ 7》的遊戲現在還未能下定論。

另一方面，ENIX同時亦宣佈已決定參入SS，其理由是她認為SS是目前眾多32-BIT的遊戲機當中擁有最高性能的一部，發開人員們可以很隨心所欲地編寫遊戲，對各方面的協調都會很好。至於第一彈SS作品，最快可以在97年夏季面世，可是到底是甚麼內容則仍未公佈。從目前的形勢顯示，硬件主導的情況已不復再，3大公司都無法再規定軟件生產商長駐某一機種（互利計劃關係者像SONY對NAMCO、SQUARE等除外），這樣的話對一直以來手握重兵的任天堂來說的確相當危險。

(SPYDER)

即日購買《FF 7》相當困難

記憶卡港日兩地供不應求

SQUARE總大將《FF 7》於本文刊登時應已見街，相信各位亦已買了它回家吧，不過在日本它的供應量就相當參差，在佔了總發行量75%之DIGICUBE與SONY發售網的零售店當中，除了被預定的數量外還有為數不少的現貨作即日發售，相反在其他GAME鋪則出現了貨源缺乏的情況，大如SAKURAYA這種電器專門店也沒有足夠的《FF 7》賣，幸好在本港有行貨版本，各位也不用捱貴GAME。另外，無論在日本或香港，獨立發售裝或3合1套裝的記憶卡都出現了嚴重缺貨的現像，由於近期有很多出色作品像《FF 7》等推出，記憶卡的需求亦相應增加，可是貨源方面很缺乏，希望有關方面能夠盡快解決這個問題吧。

(SPYDER)

《撒爾達傳說64》推出盒帶版？

當眾人在議論紛紛PS與SS之強勢對N64的影響時，突然有消息傳出任天堂將其ARPG名作《撒爾達傳說64》先推出ROM盒帶版，隨後才會有強化版連同64DD一併發售。從同一份資料來源指出，任天堂此舉是為了應付SQUARE與ENIX相繼加入PS陣營的救亡對策，事關如果這兩間公司不斷在PS上推出勁作，而任天堂亦未趕得及有新GAME發售，就會很快被用家遺忘；至於64DD版與盒帶版的最大差異，就是碟版會追加大量旁支故事內容，皆因64DD擁有高達64MB的容量。雖然任天堂仍未對這個傳言有任何回應，可是「空穴來風、未必無因」，這消息的可信性是絕對不低的。

(SPYDER)



主持：SPYDER、喬丹

N64新GAME簡介

任天堂公佈旗下一隻新N64遊戲《BLASTDOZER》，將會在97年3月21日推出，售價為6800日圓。這遊戲的玩法比較另類，玩者身為近未來時代中的一名貨車司機，為了要順利安全無恙地將車上的化學物品運到目的地，於是便利用車上的各種武器來清理眼前的障礙物，可以選擇的車輛合共有8款。這遊戲的最大特點，就是對應連同在4月下旬推出之《STAR FOX 64》一併發售的振動PACK，不過獨立發售振動PACK的發售日則定。

(SPYDER)

帝國華擊團3月陪你玩COLUMNS

除了將在情人節時推出的收藏軟件＋迷你遊戲集《櫻大戰 花組通訊》外，SEGA會在3月左右推出名為《花組對戰COLUMNS》的PUZ，顧名思義就是像KONAMI的《心跳PUZZLE蛋》那樣、利用《櫻大戰》裏幾名可愛女孩作為選擇角色的COLUMNS，至於抵不抵買則是見人見志了；售價5800日圓。

(SPYDER)

電腦消閒用軟件速報

在日本隨着WINDOWS 95的起飛，PC9801系統的前景已非常暗淡，單看新作時間表從前可是有3、4行長，到今時今日只剩下1行多些，再加上像FALCOM、光榮、ARTDINK、TGL等大公司全力支持WINDOWS，就可知道視窗必定是不久將來的主流。

先講講近期將會推出的新作，YUTAKA將會在2月25日推出名為《角色珍藏集VOL.1~VOL.4》的桌面修飾工具，取材是以針對現時20~30歲的電腦用家為主的動漫畫角色像科學忍者隊和幻影時光等，裏面收錄了壁紙自動轉換器、圖示轉換器、SLIDE SHOW等實用視窗配件，以3.5吋碟片的形式來發售，只售980日圓，相當超值。YUTAKA決定在1年內會推出2~3次、每次4款角色，確保適合各類型的用家。說起SCREEN SAVER（SCR），富士通電腦系統亦會在3月1日推出名為《CAR SCREEN SAVER TOYOTA》的SCR，內容是和上作《CAR SCREEN SAVER HONDA》相似、以CELICA和SUPRA等豐田汽車為主題的SCR，裏面包括有將各款豐田汽車的圖片與規格順序顯示的「TOYOTA SLIDE SHOW」、利用設計圖來表示時間的「TOYOTA時鐘」與及將豐田迷你旅行車放在桌面上自由走動的「TOYOTA MINITOUR」，再加上傳言板機能的SCR，相當豐富；WINDOWS 95專用，售價為3330日圓。SME將會在3月21日推出名為《SHOCK PRICE 500》的廉價桌上遊戲系列，分別有麻

雀、花札、黑白棋、21點與角子老虎機等8款，每款只售500日圓，形式為HYBRID版本；SPYDER覺得將這些以前是SHAREWARE的遊戲作獨立發售，真是有點兒那個……ARTDINK在1月31日會在WINDOWS 95上推出以該社SLG名作《A5／A列車5》為題材，收錄了這遊戲內的音樂與壁紙的資料集《A5 TOURS》，對於這系列的忠實支持者來說可算是個好消息；4800日圓。

(SPYDER)

《NAMCO MUSEUM》最新情報

曾經推出過4集的PS用懷舊遊戲《NAMCO MUSEUM》，將會在2月28日發售整個系列的最後一彈，為了記念這件事NAMCO現正計劃舉行一個特備節目，至於實際內容則仍未決定；當然以這一隻總銷量目標達100萬隻的遊戲系列來說，豪華包裝或附送實用配件是各人熱切期待的項目。相比起以往4集，今集收錄了《龍魂》、《VALKYRIE傳説》、《PAC MANIA》、《METRO CROSS》與《BARADUKE》5隻人氣作品，十分有收藏價值，售價為5800日圓。

(SPYDER)

WIN95版《VO》新料

由97年2月6日開始，在日本購買搭載了MMX PENTIUM CPU的全新NEC個人電腦系列「CEREB」「ValueStar」，就可同時得到街機版和SS版大受歡迎的3D動作遊戲《電腦戰機VIRTUAL ON》之WINDOWS 95版，而因此亦可相信獨立發售版本將會在2月6日左右面世，有心者就要留意了。

(SPYDER)

《FIGHTERS MEGAMiX》大碟4月推出

SS在去年12月21日發售、集結了眾多AM2研遊戲角色的大亂鬥《FIGHTERS MEGAMiX》，將會在3月26日推出名為《FIGHTERS MEGAMiX SOUND TRACKS》的遊戲音樂大碟，裏面除收錄了《FM》、《VF2》與《FV》的原裝BGM外，還加上由「SEGA御用歌手」光吉猛修所主唱的《RENT A HERO》主題曲，售價為2600日圓。唱片編號為TYCY-5550~1。

(SPYDER)

安室的誘惑

上兩個禮拜，隻《DIGITAL DANCE MIX安室奈美惠》就啱啱到港，本筆者雖然唔算係安室迷，但係呢隻由SEGA AM2研所製作的觀賞用遊戲，加上安室歌靚舞勁，呢隻GAME真係甚有睇頭。見過隻GAME之後，覺得真係出得唔錯，而且安室近排在港嘅人氣度亦不俗，隻GAME被炒可説是意料中事。不過筆者真係估都估唔到呢隻GAME開市嘅時候叫價叫到千五大元，真係咪話唔得人驚，原本隻GAME只係2800日圓，點都賣唔過三百大元啦，而家咁炒法真係唔知係幾多算。筆者見到咁嘅價錢就冇出手，不過個價錢而家就已經回落緊，截稿前買緊三百多啲，各位有心人可以考慮考慮。

(喬丹)

MD都有VF2？！

如果大家唔係初入機壇嘅話，都應該知道MEGA DRIVE嘅32X都有出過隻《VIRTUA FIGHTER》啦（雖然出得幾差），之後32X都好似冇乜出過GAME，但係真係冇乜人知道其實MD有出過《VIRTUA FIGHTER 2》，而且唔係32X，只係MD嘅遊戲。初看其TITLE和選人畫面，有99%同街機相似，但其實説穿了只不過係一隻平面化的《VF2》，情況就好似GG嗰隻《VF》一樣，見到平面結城晶出鐵山靠又真係好鬼抵死，而呢隻MD《VF2》係美版GAME嚟嘅，而且在場上流通的亦只係老翻帶，$$都要成二百多元，抵唔抵真係見人見智，有興趣嘅朋友可以落金金場睇睇。

(喬丹)

過界介紹SEGA《SCUD RACE》

因為係截稿前嘅最新消息，所以喺呢度過少少界來介紹呢隻SEGA嘅最新賽車遊戲《SCUD RACE》（前名《SUPER CAR》）。呢隻《SCUD RACE》呢兩日啱啱到港，遊戲本身就似十足DAYTONA，畫面真係靚到絕，而且第一批來港嘅係有埋體感嘅大形機，玩落就真係得個〝正〞字，但係要$8一局係就貴咗少少。由於啲敵車有時都幾狼，所以筆者喺到提一提醒大家，如果喺揀自動或手動波時按實START來揀，係會進入TIMELAP MODE，咁成條賽道就只會得你一架車，唔駛俾其他車阻住晒啦。（以上絕非秘技，喺揀波畫面有寫明嘅。）

(喬丹)

超新作LINE UP！

◆曾經介紹過SQUARE將會在PS上推出《FF》的REMAKE作品，現在終於有新消息了，就是她在超任上的第1作《FF 4》將會在今年春季發售PS版！為達到原汁原味的移植度，SQUARE決定採用超任時代的畫質，加上重新製作的原創OPENING和ENDING片段，實在非常吸引，至於會否推出《FF 5》的REMAKE版則仍未公佈；售價未定。

◆KONAMI公佈了幾隻將會推出的新作名稱，分別是PS版的《幻想水滸傳2》和《魂斗羅》，還有會在SS上推出《幻想水滸傳》；《幻水》發售日及價格未定，《魂斗羅》則會在3月28日推出，5800日圓。

◆桂正和的人氣漫畫《電影少女》將會由BANPRESTO推出WINDOWS 95版本、名為《電影少女 Virtual Girl》的戀愛SLG，遊戲本身概念是來自原著，登場女角合共有8人，她們每人都有9種不同的表情變化，加上豪華的聲優陣容，應該較《心跳》吸引；97年2月發售，9800日圓。

◆不論在那台主機都大受歡迎的育馬SLG《光榮賽馬WINNING POST》，快將在春季推出WINDOWS 95專用的第3集，今集除強化了馬匹血統、增加海外種牡馬輸入的數量與地方海外遠征賽事外，還大幅度強化了競跑時的效果音，當然遊戲本身是採用了97年JRA的數據，令玩家更為投入；售價為11800日圓。

◆在日本播放完畢後不久、由安達祐實主演的武打劇集《聖龍傳説》，將會由VAP在PS上推出名為《聖龍傳説．外傳》（暫稱）的3D格鬥遊戲，詳細玩法目前還未清楚，預定發售日為本年夏季，5800日圓。

◆SNK的MVS系統用橫向ACT《METAL SLUG》，將會在3月28日推出SS版本，和前幾隻SNK遊戲一樣它是對應擴張RAM卡的，至於淨碟版售價是5800日圓，連同RAM帶版則為7800日圓。

◆TAITO將會在SS上推出兩隻移植作品，分別是來自PS的AVG《東京SHADOW》與及街機的PUZ《CLEOPATRA FORTUNE》，前者今春發售，價格未定；後者則會在2月14日推出，5800日圓。

◆業界第一隻多邊棒球遊戲：BANPRESTO的《PLAY STADIUM》，將會在2月7日在PS上推出續篇，這遊戲最特別的地方，就是追加了97年度的最新數據與及像大阪DOME、名古屋DOME等球場的資料；售價為5800日圓。

◆電腦版相當受歡迎的海戰SLG《太平洋之嵐2》，將會由IMAGINEER在SS上推出移植版，同時亦發售收錄了遊戲內各種兵器的DATABASE CD-ROM《太平洋之嵐2 PREMIUM BOX》，兩隻都是3月28日推出，6800日圓。

街頭GAME霸王

文：ZAC

哩張係我哋喺吐談會入面映到嘅靈異照片，真係十分靈異㗎！



街頭EX霸王~~

大家有冇玩《街頭霸王EX》？好玩唔好玩？話時話，哩隻嘢未出嘅時候有啲機友話個賣相唔掂，但係到家陣出咗之後，佢哋玩玩吓竟然玩上癮。除咗玩哩個超必殺超必外，仲玩啲隱藏嘢，玩到唔停得手。

超必殺超必：最常見嘅就係阿隆嘅蹲下中腳→波動拳→真空波動拳→真空龍卷旋風腳、阿KEN嘅蹲下中腳→波動拳→昇龍裂破→神龍拳。哩兩嘢連電腦先生都係咁用，搞到小弟大呼冇癮（因為中招嗰個係小弟）。但係呀「武神無雙連𢫏偉割」同踢你佢哋就不停咁用哩啲招式去「殺人」，實在可怕。

另外，哩個SKULLOMANIA（「骷髏人」）有招超必叫SKULLO DREAM，指令係：輕拳、輕拳、→十輕腳、重拳（即係呀豪鬼嘅瞬獄殺），但係就好難中人。最好嘅用法係（鳴謝：MR.「呀邊個」提供）：SUPER SKULLO SLIDER→SKULLO DREAM，只要對手（包括電腦先生）中咗SUPER SKULLO SLIDER，咁佢就一定會中埋哩招SKULLO DREAM（除非你出唔到）。都幾好用㗎。除此之外，佢仲有一招極正嘅隱藏招……下次先話俾你哋知，嘿嘿嘿。

不過，近排最靈異嘅就係小弟嗰日見到一名機友，佢用隻北斗（HOKUDO）用得好鬼死熟（一擺明妒忌），但係喺佢打打吓嘅時候，小弟見到佢打緊隻同北斗差唔多樣嘅雄性人物，哩隻究竟係乜？？有冇人可以話俾小弟知？？

又有脾菜、俾塞、比……

啱啱收到呀丁丁君（係丁丁，唔係J.J）嘅料，喺嚟緊嘅2月中，哩個「孖叉鬆」會有一個比賽，詳情已經貼咗喺「孖叉鬆」入面。各位機友，無論你哋想參加或到時場參觀，都好快啲落去睇睇啦！睇返近來所搞嘅街機比賽嘅反應，到時應該又會人頭湧湧，空前熱烈㗎嘞……

合體，代表咗乜？

早前收到料，哩個世嘉（SEGA）同萬代（BANDAI，即係出高達嗰間模型廠）將會喺1997年10月合併（詳情請睇返今期內文嘅報導）。哩件事代表咗乜？有乜影响？佢哋兩間嘢合併咗之後，咁以後世嘉啲GAME入面啲嘢好可能會模型化（例如《VIRTUAL ON》入面啲機械人）。而BANDAI旗下有間叫BANPRESTO嘅廠（出GAME嘅），佢哋合併咗之後，哩個世嘉好可能會同BANPRESTO一齊合作出GAME，哩樣嘢好可能會對業界造成極大嘅衝擊。到時就真係「有戲睇」嘞。至於實情係點？咁就要走着瞧嘞。

今次嚟真嘞！

哩個《REAL BOUT 餓狼傳說 SPECIAL》就到咗啦，唔知大家有冇玩過？小弟就梗係有操吓啦。今集做得幾好，保持返上集嗰種爽快嘅感覺，畫面又做得幾靚，出招又唔難。今集呀舞小姐又……呀BLUE MARY佢仲……至於個電腦先生，打頭幾隻嘅時候又唔係咁難，之後就梗係……不過唔緊要，到大家習慣咗之後就唔同講法㗎嘞。之但係，今集有個幾嚴重嘅問題，就係用啲「大粒佬」（好似WOLFGANG）會玩得好辛苦，電腦先生會好老實（兼且唔客氣）咁揿住你嚟打，搞到你想死咗佢算數。依小弟所見，暫時最多人用嘅係TERRY，之後就係呀舞小姐，再落就係阿金同秦崇秀，其它人物就少啲人用。公價四個大洋，有玩趁手呀喂！

仲有得格



講開格鬥GAME，哩個ATLUS嘅《HEAVEN' GATE》就到咗幾耐，有冇玩過先？小弟喺嗰日（冇錯，係嗰日）就同友好32843（又名DAVID）一齊玩過，發覺就算冇出招表都唔係咁難玩，只不過啲畫面唔算太正（可能係嗰間機鋪個MON累事），值得一玩。話時話，唔知家用版啲秘技用唔用得返？小弟就好想用吓KURARA。之但係，哩個ATLUS嘅《GROOVE ON FIGHT》幾時先有得玩先？另外，哩個《FIGHTERS' IMPACT》將會出一個《FIGHTERS' IMPACT EX》（暫名），隻《FIGHTERS' IMPACT》就做得唔差，但係啲動作就慢咗啲，希望今次哩隻《FIGHTERS' IMPACT EX》會有所改善啦。除此之外，仲有隻《鐵拳3》同埋《PF 573 PROJECT》，加埋隻《STREET FIGHTER III》& SNK話會出嘅3D立體格鬥GAME……睇嚟哩個97年真係好難悶。

超級比西把希冠軍賽賽賽賽賽賽賽……

上期小弟咪話有隻趣味版叫《超級比西把希冠軍賽》嘅？上期發咗稿之後，小弟就急急腳咁同32843（冇錯，又係佢）一齊去咗玩（日版）。玩完之後發覺好正。全隻嘢只係用三粒好大粒嘅「掣」嚟玩，啲GAME又唔算難玩，但係啲過版條件就幾麻煩。好彩，我哋都唔使好多個大洋（每人廿個以內）就爆咗機。之係，日版同中文版有啲唔同。除咗語言唔同之外，連啲GAME都唔同咗。而最大嘅分別，就係日版只係得15個GAME，而中文版就有20個GAME。另外，喺某日（係某日，唔係嗰日），小弟就同32843（家陣係唔係唔可以同佢一齊先？）& X・I・C・O一齊去咗玩哩個《魔法之約會》。入面啲GAME就真係幾難玩，但係到咗「映相時間」，我哋就會情不自禁咁將枝控桿拉↓，然後再揿住個START掣（用嚟ZOOM近鏡）嚟映相，搞到個畫面出現咗一啲好奇異嘅影象。至於哩啲影象係乜？嗯……這個嘛……小弟唔係咁好意思講嘅……大家自己去睇吓啦……

GAME MUSIC STATION

TEXT : LABOR

12月份 GAME MUSIC CD 精選

侍魂 天草降臨



發售日：12月4日
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00231
價格：1500日圓

SNK例牌會推出的原聲音樂集系列，裏面收錄了由前作重新編曲的BGM以及新曲合共36首，另外亦有各人的音效大全。

告訴我Mr.Sky/藤崎詩織



發售日：12月5日
發售商：KING RECORD
編號：KIDA-7618 (CD SINGLE)
價格：1000日圓

由遊戲人物進而成為偶像歌手的藤崎詩織首張個人SINGLE，裏面收錄了「告訴我Mr.Sky」以及「與風同行」這兩首歌曲及卡拉OK版本。

超級任天堂版交響組曲「DRAGON QUEST III」

發售日：12月12日
發售商：SONY RECORD
編號：SRCL-3563
價格：2800日圓

超任版「DQ III」的交響樂版本。雖然這遊戲於紅白機版推出時亦曾出過同類CD，但今次卻是重新演奏，而且亦追加了4首超任版新增的BGM。

ARC THE LAD II

發售日：12月12日
發售商：ANTINOS RECORDS
編號：ARCJ-57
價格：2380日圓

相對於前作ARC THE LAD CD版的交響曲編曲，這次則是遊戲原聲音樂集，而一些前作的BGM亦有追加在這次的大碟中。

浪客劍心~明治劍客浪漫譚~維新激鬥編 ORIGINAL GAME SOUND TRACK

發售日：12月12日
發售商：ANTINOS RECORDS
編號：ARCJ-58
價格：2380日圓

收錄了25首遊戲中所用的BGM以及2首歌曲，而主題音樂「你在守護誰」則有豎笛演奏及結他演奏的兩個版本。

TRUE LOVE STORY~像戀愛的我們/仲間由紀惠

發售日：12月12日
發售商：ANTINOS RECORDS
編號：ARDJ-5041 (CD SINGLE)
價格：980日圓

由最近活躍於電視及廣告的仲間由紀惠主歌，PS的戀愛SLG《TRUE LOVE STORY》的主題曲，連卡拉OK版本在內一共收錄了三個版本。

侍魂 天草降臨~ARRANGE SOUNDTRACK

發售日：12月16日
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00237
價格：2500日圓

以同時有着日式及西式音樂而聞名的侍魂重新編曲版本，除了13首以樂器演奏的音樂外，亦有4個短篇廣播劇。

CAPCOM GAME SOUND TRACK WARZARD



發售日：12月18日
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-40197~8 (雙CD)
價格：3200日圓

收錄了遊戲中的所有BGM，而編排方面則以「和故事有關」及「和人物有關」這兩種題材而劃分為兩枚CD。

櫻大戰 帝擊歌謠全集

發售日：12月18日
發售商：BMG VICTOR
編號：BVCH-735
價格：3000日圓

收錄了遊戲中「帝國歌劇團」所唱過的所有樂曲，初回特典除了有圖案CD外，亦有貼紙、B2海報及明信片，看起來相當豪華。

FALCOM SPECIAL BOX'97

發售日：12月21日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-9029~31 (3CD)
價格：6800日圓

FALCOM每年也會推出的系列，今年以3 CD的形式推出，內容有廣播劇、特別混音的BGM集以及歌曲等。

英雄傳説PIANO COLLECTION

發售日：12月21日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-1194
價格：3000日圓

繼《YS》及《BRANDISH》系列後，這次輪到英雄傳説系列推出其鋼琴演奏版了，裏面除收錄了4集以來的精選樂曲外，亦有全曲的MIDI資料。

實況沙鍋曼蛇~forever with me~ORINIGAL GAME SOUNDTRACK

發售日：12月21日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-7730
價格：2200日圓

同名遊戲的原聲大碟，除收錄了所有BGM外，其中一首BGM更有由金月真美主歌的特別版本。

心跳回憶 ORIGINAL GAME SOUNDTRACK 2

發售日：12月21日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-7734~6 (3CD)
價格：4400日圓

收錄了SS版的全170首BGM，另外更追加了由金月真美及其他聲優合唱的新歌，而初回特典則是一本厚達16首的插畫集。

心跳回憶 VOCAL BEST SELECTION 3



發售日：12月21日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-7733
價格：3000日圓

在這次的歌集中，除了獨唱歌曲外，亦有一些這歌集獨有的合唱版本，另外亦有由遊戲中男性聲優合唱的歌，可算是變化最豐富的一集。



ACT Lab.獻禮

PSYCHOPAD JR.縱橫無敵有獎遊戲

答案：

1.A.快速選擇出招程序

2.C.以上兩者皆是

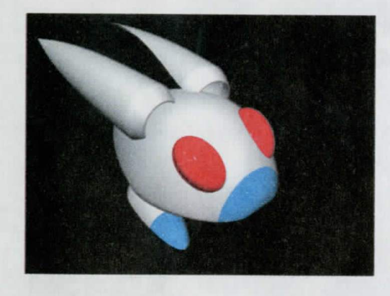


得獎名單

朱熹晴	郭詠寧
馬耀聰	LUI CHEONG WING
陳濱港	LEUNG CHI FAI
陳　強	CHAN SUET YAN
黎振科	LEE SHING WAI
彭家輝	LAU CHI KIT NAUSON
李俊芳	LUK CHI HANG
余俊鳴	SIN CHI CHEONG
何偉倫	JASON EINSTEIN CHEUNG
陳立德	SZE SIU LUN
黃藝華	LAW SIU FAI KENNY
蔡嘉俊	POON KOON KAU
黎頌華	TSANG KA LEONG
莊景超	SIU MAN HO
梁榮昌	WONG CHUN PONG

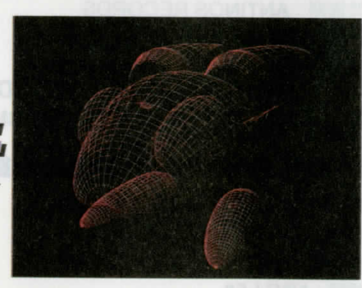
各獲ACT Lab.送出SATURN版「PSYCHOPAD JR.」手掣一個

本刊將**另函通知**得獎者領獎辦法



重賞之下 必有勇夫

《遊戲誌》線人計劃



你會唔會係全港最快知道遊戲秘技嘅人呢？有好料不妨公諸同好。

《遊戲誌》秘技工場歡迎你提供好料，當然唔會少咗線人費啦！

GAME料分級制



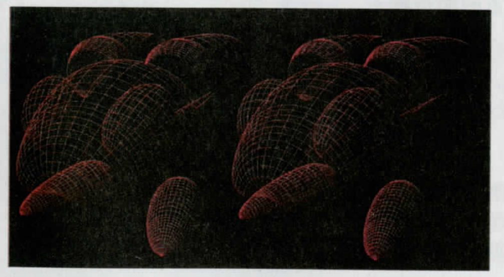
一級猛料 $200

二級勁料 $100

三級好料 .... $ 50

四級碎料 .... 留番你自己慢慢歎



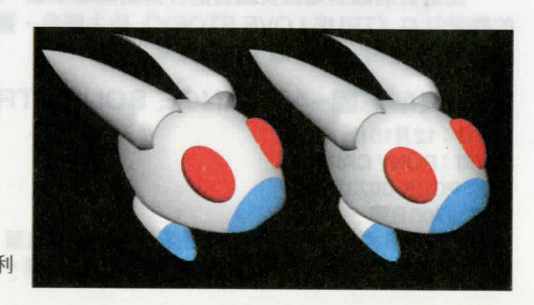


報料熱線：
2380 2223

報料FAX線：
2507 5175

報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」
讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」
讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」
讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場
服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。
服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)
要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

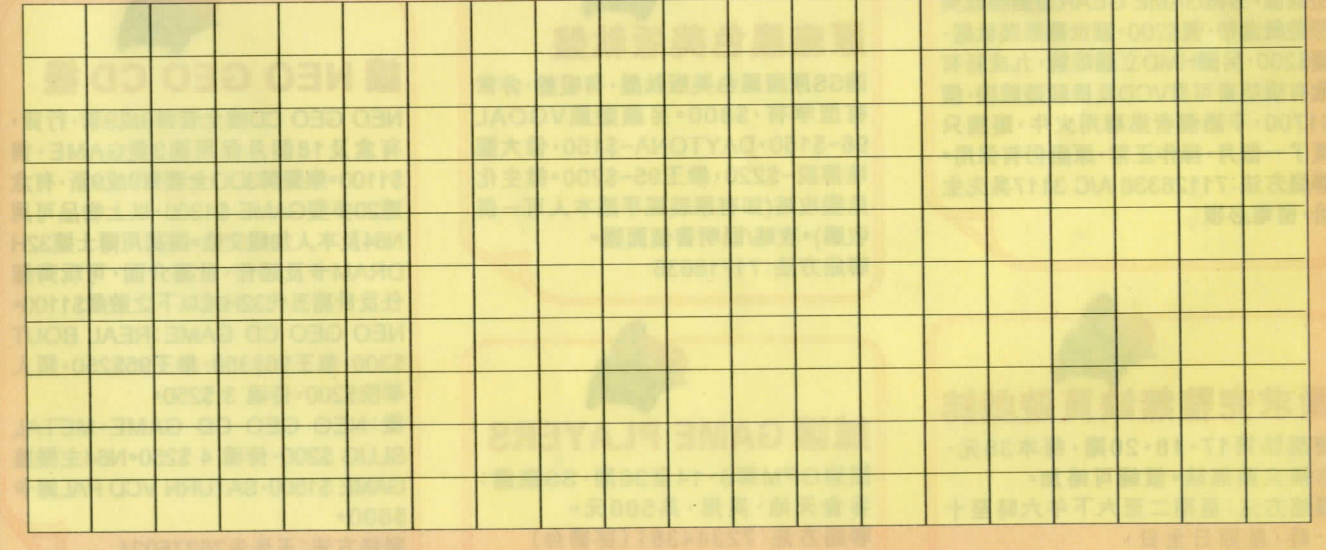
一．必須以本表格填寫（影印本亦可）
二．必須填寫真實資料
三．來信必須連同身份証副本乙份
四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）
五．來信請寄：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理
二．本刊保留刊登信件的一切權力
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　身份証號碼：
聯絡電話：　聯絡地址：
誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：

遊戲   市場

誠讓日本版超級任天堂

誠讓超級任天堂日本版全套——包括超級任天堂主機、超任寶16M DOCTOR、大型專用搖桿、連射器、手掣及火牛，讓價$1000。隨機附送S-VIDEO專用線及原裝盒帶遊戲，有意者請電78885448
TRACY WONG洽。

聲明

(一)來信如不按刊登規則指示將不會受理。
(二)本刊保留刊登信件的一切權力。
(三)讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關。
(四)所有未經生產商授權之產品(包括磁碟、影印本)，本刊恕不刊登。

誠徵 SS GAMES

本人誠徵以下SS GAMES:《VF 2》一百元，《RALLY》一百元，《DAYTONA》七十元，《輝水晶傳説》七十元，《櫻大戰》二百五十元及VIRTUA GUN價一百元。以上物品須九成新，有盒，說明書，保養書及附在CD盒上的紙等，可議價。另讓PS一部，已改，並九成九新，送原裝遊戲及手掣各一隻，火牛及AV線，價二千元。註:若本人不在家，請留姓名及電話，留電必覆。交易任何地點不拘，但只限於地鐵站。
聯絡方法:星期一至五6:00至11:00PM或假日致電23490842羅康柏洽。



誠讓 HI-SATURN (VCD) CARD

本人誠讓HI-SATURN(VCD) CARD一張(隨機附送版本)價$550-600，讓SS GAME:RIGLORD SAGA(九成新) $100，STEAMGEAR MASH+SNATCHER價$150。
聯絡方法:請電24639855晚上6:00至7:00阿熙洽
(如人不在，勿説來意)

誠讓 PS 主機

本人誠讓PS主機一部(絕版)無改機，操作正常，連兩個原裝手掣，兩條手掣延長線，AV線，一張記憶卡，火牛，四隻原裝GAME，包括拳皇95、吞食天地II、龍珠Z 22、通天閣。以上全部九成新、有説明書、有盒，很少玩，售$3300，如不議價者送BIO HAZARD攻略本和遊戲誌及次世代年鑑(兩本都是一版)、拳皇96出招墊，SS GAME兩隻包括海底大戰爭和VF REMIX。另讓SS GAME:拳皇95價$150。
聯絡方法:有意請在5:00PM-9:00PM電27726875豪洽。



誠徵 PS 機

本人誠徵PS機一部，$800-1200左右，視乎機的型號和新舊程度。有盒無盒也可，只需要手掣、火牛，沒改過機，GAME另計，價可略加。
聯絡方法:晚上8時至10時(星期日至四)、晚上8時至12時(星期五、六)
如人不在勿説來意及請留聯絡方法:有意者請電26713727找李俊朗洽。



大量徵讓

徵GAME PLAYERS 1-27期，價$250，勿講價。另徵GAME GEAR遊戲機連異形遊戲盒帶，價$200，讓世嘉原裝軟盤，價$200，另議HMD立體眼鏡，九成新有盒有説明書可看VCD及接駁遊戲機，價$1700，不議價者送專用火牛，眼鏡只買了一個月，操作正常，原廠仍有保用。
聯絡方法:71128338 A/C 3117吳先生洽，留電必覆



原廠黑色美版軟盤

讓SS原廠黑色美版軟盤，有吸盤，非常有型罕有，$800。另讓遊戲VGOAL 96~$150，DAYTONA~$150，偉大龍珠傳説~$220，拳王95~$200。徵生化危機攻略(如有原裝碟平讓本人可一併收購)。攻略/説明書價面議。
聯絡方法:71718636



讓 NEO GEO CD 機

NEO GEO CD機全套齊9成9新，行貨，有盒及18個月保用連3隻GAME，售$1100。樂聲牌3DO全套齊9成9新，有盒連20多隻GAME $1300，以上物品可用N64及本人加錢交換。讓萬用博士連32H DRAM卡及超任、世嘉介面，可玩齊超任及世嘉五代32H或以下之遊戲$1100。NEO GEO CD GAME:REAL BOUT $300、拳王96$350，拳王95$250、超人學院$200、侍魂 3 $250。
徵:NEO GEO CD GAME、METAL SLUG $200、侍魂 4 $250。N64主機連GAME $1500，SATURN VCD PAL線卡$600。
聯絡方法:王先生76375021
請聲明買/賣遊戲機



徵求完整無缺頁遊戲誌

遊戲誌第17、18、20期，每本35元，必需完整無缺。價錢可略加。
聯絡方法:星期二至六下午六時至十一時，星期日全日，
賜電73265145，必覆。



誠讓 GAME PLAYERS

誠讓GPM第8、14至36期，SS遊戲:吞食天地、異形，共500元。
聯絡方法:72344361 (秘書台)
梁洽

讓 NEO GEO CD 機

本人誠讓NEO GEO CD機一部，兩手掣，連火牛AV線、有盒，十多隻勁GAME，包括拳皇94，神凰拳、餓狼SPECIAL、超鐵等，售$1400。另讓PS遊戲，少年街霸 2~$250，TOBAL NO.1~$250。
聯絡方法：23217251林耀傑洽



讓 SNK 帶機

SNK帶機、拳皇96盒帶連原裝大手掣兩個，全套九成九新，只買入兩個多月，有單，有保養，不議價$2500。有意請電71163898-9555傑洽。



誠讓 SS 遊戲

本人誠讓SS遊戲：VIRTUA COP 2和VIRTUA FIGHTER KIDS共價$500元，有意請來電，找阿傑洽（香港區交貨）。
聯絡方法：25975349，晚上7:00後來電，人不在請留電話姓名。



大量誠讓

誠讓：1.超任主機1部(包手掣2個，天線，火牛，説明書及盒)＋1盒遊戲帶，超特價$350。2.任天堂遊戲機1部(包手掣2個，天線，火牛)＋6盒遊戲帶，超特價$270。3.PS機原廠手掣一個，$150(可略減)。4.遊戲：NBA LIVE 97，足球小將J，波波古羅斯物語，生化危機，FINAL DOOM、ROCKMAN X3及鐵拳13隻勁GAME共售$364。5.機動警察1-10期，共$110。6.鬥球小子全套1-18期，共$220。7.三國志1-4期，共$100。8.龍珠，亂馬1/2等及其他漫畫多期。註：要在柴灣地鐵站交易。
聯絡方法：寄香港柴灣小西灣瑞富樓2805室CHU NOK HIM收。



讓 SATURN GAMES

魔域戰士 II$90、餓狼REAL BOUT $100、KOF95 $100、VF REMIX $20、STICK$100、NIGHTS $100、吞食天地I $100、SF ZERO II $100。GP第9至39期、各$20，以上各GAMES九成新，有盒足料(餓狼不包RAM帶)，另SATURN軟盤，八成新$120，不二價。
聯絡方法：7220155O留電説話必覆



誠讓大冒險島 II

本人誠讓超任GAME《大冒險島II》，只玩過兩次，連説明書，價$300至$350。在藍田地鐵站A出口交易。
聯絡方法：有意請在下午五時後電23473680找陳洽。



誠徵九成新 SATURN

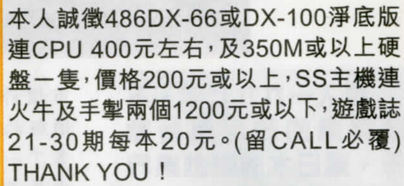
本人誠徵世嘉SATURN主機九成新淨，操作正常，配件整全，要連VCD咭一張，全套價2000元(可商議)。令徵SATURN大手掣1個9成新，光線槍一支，原裝VIRTUA-COP 2 GAME一隻價500元，另外本人有大量漫畫書由創刊號至今如海虎III，天子II末日戰狼，街霸ZERO II，小魔神，尚有其它未能盡量，歡欣來電還價。
聯絡方法：12:00PM-11:00PM有意請電91317176 RICKY洽



讓 SNK CD 連拳皇套裝

本人誠讓NG CD一部，有盒連原裝手掣一個加原裝JOYSTICK一個、AV線、火牛各一個。連拳皇94、95、96，侍魂二、三集、世界英雄PERFECT、RB餓狼、餓狼3、餓狼2 SPECIAL、龍虎2、TOP HUNTER、AERO FIGHTERS 3、MUTATION NATION。價$1600如成功交易可得神秘禮物一份！有意者請電27016933夏亦嘉洽。

大量徵求



本人誠徵486DX-66或DX-100淨底版連CPU 400元左右，及350M或以上硬盤一隻，價格200元或以上，SS主機連火牛及手掣兩個1200元或以下，遊戲誌21-30期每本20元。(留CALL必覆) THANK YOU！
聯絡方法：CALL 77097014林洽.



誠徵原裝 SS「X」指定及 18 禁之遊戲

本人私人徵求SS成人遊戲(GAME)除了砌圖及影相外最好係「同級生」系列及麻雀，CAN CAN BUNNY，亦讓「魔域2」(120元)，「RACE DRIVIN」(80元)，「SLAM DUNK」(80元)、「VF REMIX」(80元)，「WORLD HERO PERECT」(150元)及「FINAL ROMANTIC 2」(120元)如果全賣只須500元，另讓日立VCD咭450元及徵PS SAVE咭，可略加/減！絕對誠意。
聯絡方法：94384946請找亞輝(姓林)，必覆！拜托，拜托！



徵 / 讓

徵：原裝SS遊戲：LUNAR，價$170；OUTRUN、價$90；侍魂3 斬紅郎無雙劍(淨GAME)，價$160，如連大盒者價錢可略加。
讓：原裝SS版心跳回憶(普通版)，價$120。有意者請留電話及來意，必覆。
聯絡方法：71118630 A/C 9966 ROBERT洽



讓 SS GAME

SS GAME：三隻眼吸精公主、GUNGRIFFON、龍珠Z真武鬥傳、LINKIE LIVER STORY，以上各100元，PS GAME CLOCK TOWER 2，250元。SS原裝軟盤及JOYSTICK各100元。
聯絡方法：71128936 CALL 900

電視遊戲信箱

踏入一九九七年，不單香港的政治舞台動盪，連日本的遊戲業界也風氣雲湧，繼SEGA與BANDAI合併的事件發生後，SONY又會有甚麼進一步的行動呢？

在SS玩PS GAME？

WATER DARGON先生：

你好！本人剛買了SS，但不知是否行貨。

1.請問如何分辨行貨及水貨？

2.KOF 96的RAM帶是否適合所有（包括日後）SNK移植往SS的遊戲呢？

3.ACTION REPLAY是什麼？約多少錢？

4.《心跳》的SS特別版約多少錢？內裏和普通版有何不同？

5.本人的《心跳》攻略獨欠第30期，能否補購？

6.《街霸EX》和《3》能否移植往SS？

7.有沒有令SS可玩到PS GAME的方法？

8.SS的VCD卡和MOVIE卡售價多少？

祝貴刊萬歲、萬歲、萬萬歲！！（希望別被投籃吧）

另本人對米奇先生40期中對《EVA》VCD的看法深有同感，但又不願買翻版，只好買日本原裝唉~~

「外鄭説芝成」上（外井雪之丞）？

TO 外鄭説芝成：

本人代米奇多謝你對此事看法的回應。

1.機盒附有保證貼紙及內有由王氏港建發出的保證書就是行貨。

2.只要是註明要使用RAM帶的就可以。

3.是可以靠密碼將遊戲內的某些數值或系統作出改變，例如：不死，無限金錢；價錢大約$250-270（PS用）及$150（SS用）。

4.《心跳回憶》的特別版現在市價於$280至$320之間，普通版的最大分別就是特別版是多了一個藤崎詩織FILE及一張與普通SAVE卡相同容量的青色MEMORY CARD，而碟面印刷亦有不同；但普通版那12張人物咭片，在特別版會被抽起。

5.請到「遊戲誌尊賣店」查詢。

6.這要看CAPCOM的決定了。

7.沒有。

8.大約$1,250至$1,350。

舊版機壞了怎辦？

水龍兄：

本人有些膚淺的問題，希望您替我解答：

1.請問編輯部中有否人試過買翻版？

2.SS何時可升級為64BIT機（加附件）？

3.以格鬥遊戲而言，那機種的移值度最高？

4.PS的龍珠GT何時出？

5.PS的機能能否再提升？

6.我擁有一部舊版V-SATURN，相信已停止生產那麼，壞了的話怎樣修理（沒有零件）？

7.日本GAME書《SATURN FAN》在日本賣幾錢？

祝：GP全球聞名，威震四海

殺意真．豪隆上

TO 殺意真．豪隆：

1.你認為呢？

2.SEGA暫時沒有任何此類的公佈。

3.各有千秋，有好也有壞。

4.BANDAI暫定於今年夏天推出。

5.也有可能

6.現在新版的SATURN系列配件與舊版SATURN系列的配件是一樣一樣的，所以要修理也絕對不成問題。

7.540日圓。

SS RAM可對應幾多隻GAME

WATER DARGON：

本人有些問題想問，希望你能夠解答我的問題。

1.請問NEO-GEO CD紀念版，NEO-GEO CD和NEO-GEO CD Z有何分別，價錢約多少？

2.現在SNK有什麼GAME一定要NEO-GEO CD Z才可玩呢？

3.PS現有那幾種型號在香港發售？那一種型號是最好的呢？

4.請問SS的擴張RAM帶可對應幾多隻GAME呢？

5.KONAMI有沒有在SS上推出PS那隻實況NBA POWER DUNK呢？如沒有，為什麼不在SS上推出呢？

6.請問7800日圓約港圓多少？

7.現在街機出了一隻《KOF 96》特別版（有兩隻大佬用），那麼在SS推出時，有沒有兩隻大佬用呢？

8.為何GAME PLAYERS近幾期時常脱期？

多謝你解答以上問題！

祝GAME PLAYERS銷量冠軍！

WWF超級摔角迷上

TO WWF超級摔角迷：

1.NEO-GEO CD紀念版與NEO-GEO CD的機能上沒有分別，唯一最大分別就是紀念版是使用前置式CD盤，NEO-GEO CD則使用開蓋式CD盤。至於NEO-GEO CD Z則是在CD盤轉速上比以往的CD盤快一倍。價錢約$3200。

2.沒有。

3.少量的SPCH-3500，綠盒的SPCH-5000，藍盒的SPCH-5003及紅盒的SPCH-5500，PLAYSTATION的所有型號的功能都是一樣的，但當然最好買沒有「改過」的機啦。

4.現時有《KOF 96》，《REAL BOUT餓狼傳説》及《侍魂3斬紅無雙劍》，相信將來會有多的GAME會對應RAM帶。

5.這是KONAMI的決定，我們也無可奈何。

6.如果以1000日圓對70圓港幣來説，7800日圓就等於546圓港幣。

7.有，請查看第40期「秘技工場」。

8.對不起！我們會盡力改善的。

SS技術進步了？

WATER DARGON大佬：

小弟第一次來信，希望幫你會我解答以下的問題：

1.PS的金田一少年事件有沒有行貨，有的在哪裏有得買？

2.SFC的《少年街霸2》和《DQ III》，你們可否介紹吓？

3.SS的《FIGHTERS MEGAMIX》的OPENING很正，但係以前的SS GAME OPENING只得半畫面，而畫面又爛，現在是否進步了，還是用了新技術呢？

4.SS有什麼正的SLG、AVG遊戲？

5.GPM可否在介紹新GAME時加上遊戲所需儲存容量的説明嗎？因為我還未購買SAVE咕，在買GAME時真有點不夠容量玩。

6.做完《野野村》和《POLICFNAVTS》的小説攻略後，你們會否做《天外魔境4》和《FF VII》的小説攻略嗎？

7.我覺得米奇和福田君做的攻略很好，例如《女神異聞錄》和《櫻大戰》等，還有JJ的夢幻模擬3也不俗，不過，其他編輯的攻略也做得不錯，繼續努力吧！

8.我想問KAN同指今魔人是否已改名，如果係，又叫乜名？

問題問完啦，不過你睇吓我點解會買GPM啦！

在一年前，我只有超任，當時我本來想買某本任記書，但睇真，《GPM》又靚靚（13期），又咁抵，即時唔理「乜豬密書」，買咗先算，返到屋企，打開精彩的《GPM》後，我已經深深被《GPM》迷倒了，之後，我每期照買，打風落雨都買，總之要第一時間睇到啦！

祝各位GPM隊繼續加油，應付那些GAME啦，仲要做各位機友的天書。

大問題VIRTUA OFF戰機（修理中）

TO 大問題 VIRTUA OFF 戰機：

1.無

2.請尋回以往的《遊戲誌》查閱。

3.技術日新月異，是進步了也有可能。

4.SLG有大戰略、夢幻模擬戰III，AVG則有野野村病院。

5.我們有某些遊戲是會有儲存容量的說明。

6.《天外魔境4》的攻略已刊登在第40期；至於《FINAL FANTASY VII》則會推出一本別冊攻略，到時請各位多多捧場。

8.這是高度秘密，不便公開，請原諒。

PS/SS不可接放CD？

編輯先生：

我是第一次寫信來的，今次我只問數個問題而已，不會阻你太多SPACE。

我可以算是貴刊之忠實FANS，因為我由貴刊出創刊號出以來「追期」到現在，但最近我先至決定買PS，所以有一些基本問題不了解，希望你能解我疑團，THANKS。

1.為什麼不見你們刊登《CASPER》攻略？那個GAME真一絕，非玩不可，無奈我在中途「CAKE」住，能否補刊番？

2.我發現你們的尊賣店太多「正嘢」，但貴刊又只是間中有用一版介紹，下次能否長盡些？

3.在GAME MUSIC STATION中的CD是否能PS機OR SS機播放？有冇畫面？

4.PS有沒有出原廠手掣？價錢怎樣？

5.另外，貴刊在過往GAME索引中的《心跳》攻略應是29-32期。

祝銷量全港冠軍！

GP FANS雪貓上 10.12.96

PS：MERRY CHRISTMAS！！

TO 雪貓：

1.這是由於本刊為了迎合大部份讀者的口味而作出的決定，我們也無可奈何。

2.由於尊賣店入貨的時間與遊戲誌截稿的時間，不能時時相應，所以也不能做到什麼。如果想得到最新最快的消息，請多些走往尊賣店查看。(好像有些做「梅」)

3.任何音樂用CD均可以在PS及SS播放，但若果不是CD G或VCD的話是沒有其他畫面可以看到的。

4.有，大約$160。

5.不，是28至31期。

過年後才買SATURN是大遲到？

水龍先生：

第一次來信希望閣下解答以問題：

1.怎樣才可分辨出SATURN是行貨或是水貨？

2.在那裏購買SATURN最便宜，價錢大約是多少？

3.「J-LEAGUE創造職業球會」在那裏可買正版，因我找不到。

4.在明年會否推出一些新的電視遊戲機呢？

5.SATURN哪些足球GAME好玩？

6.哪一種SATURN VCD咭最好？價錢太約是多少？

7.V-SATURN是不是比HI-SATURN好？

8.如果在農曆年過後才買SATURN，會不會太遲？

9.請問在哪裏是最多二手SATURN和PLAYSTATION東西買？

10.在哪裏修理壞了的SATURN和PLAYSTATION最平？

祝GAME PLAYERS一日比一日好境。

忠實讀者吳海波上

TO 吳海波：

1.請看第一封信的第一題答案。

2.沒有固定價格，請周圍去看看並查問(SATURN價格可升可跌)。

3.專賣正版遊戲的地方。

4.未必。

5.V-GOAL 96。

6.因人而量，以最新VERSION (RG-VC 20)來說，價錢約$1250至$1300。

7.因人的觀感而異。

8.不會。

9.請留意本刊的「遊戲跳蚤市場」。

10.回代理商(水貨機免問)。

年鑑封面主機品種

編輯先生：

我有很多關於SS的問題，希望你能答答我吧！

1.《遊戲誌次世代年鑑》封面的SS主機是甚麼品種？價錢、功能又怎樣？

2.HI-SATURN和V-SATURN是否SEGA所生產的？如不是，又是哪間廠？

3.鯊魚卡有甚麼用？

4.SS GAME為甚麼比PS GAME多？(當然是正版的！)

5.「遊戲誌尊賣店」的超級大電視幾多吋？

6.N64會不會流行？何時？

7.《SATURN》那本書是不是國語？

8.HI-SATURN、V-SATURN和白機是不是都是用SATURN的一樣GAME？

祝各位龍馬精神，成為最好的雜誌！

永遠支持遊戲誌的人

TO 永遠支持遊戲誌的人：

1.那是SEGA SATURN的初代機，現在買到那款機的機會是很渺茫，功能與現在的SATURN沒有分別。

2.HI-SATURN是由HITACHI生產，V-SATURN則由VICTOR生產。

3.請看回第一封信的第三題。

4.這是因為以前PS GAME的來價比SS貴(97年將會有所改善)。

5.48吋。

6.也許。

7.你想說哪一本書？

8.是的。

遊戲誌次世代年鑑1997

WATER DARGON：

小弟剛購入一部PS，而有一些問題，希望WATER DARGON能為我解答。

1.PS和SS的《心跳回憶》(SS是代朋友問的)有沒有一些實用的秘技？如能使主角的能力值大大增加式能使遊戲容易進行的秘技。

2.PS用的通訊對打線現在大約售多少錢？

3.當使用對打線對打時，是否兩部機都要放同一隻遊戲，還是只須要一隻？

4.貴刊何時會推出《遊戲誌次世年鑑1997》？因為小弟買不到96那本。非常感謝WATER DARGON回答小弟的問題。

祝貴刊銷量蒸蒸日上！

小讀者上

TO 小讀者：

1.請查看以往《遊戲誌》的「秘技工場」及《遊戲誌次世代年鑑1996年版》。

2.約$130。

3.是兩部機都要各放一隻相同的GAME。

4.日期未定，但請繼續留意遊戲誌的廣告。

必定打中怪物？

水龍先生：

小弟是歷險GAME迷，有一些問題想請你指教：

1.請問《EO》遊戲中有沒有必定打中怪物的方法？

2.本人買了那SS的ANALOG手掣，那個MULTI CONTROLLER能否玩其他GAMES的？(如格鬥類)

3.在《FIGHTERS MEGAMIX》GAME中隱藏人物JANET，她的絕招開槍射人係點出？

4.我個FRIEND話叫我唔好掂SS機磁頭上面粒好似眼的東西，否則好易壞機，係真定假？

5.超任博士V64係乜東東？

6.SS將會有什麼歷險GAME推出？(恐怖類)

7.請問貴刊在這個信箱能否直接FAX來的，因為比書信方便得多，有的話，請寫出FAX的號碼？

唔該水龍先生幫我解答問題，祝年頭好到年尾，年年進步！

籃板王侏儒上

TO 籃板王侏儒：

1.沒有。

2.可以。

3.後前P+K。

4.當然，因為那是SS唯一讀碟的地方，可説SS的其中一個心臟部位。

5.DOCTOR一個。

6.請看遊戲誌時間表及將來的介紹。

7.同樣是2507-5157。

無責任讀者擂台

今期主題：
無責任讀者GAME評

《從 KOF'96 觀看 SNK 造 GAME 的意識》

本人是個格鬥GAME迷，而且更是C廠的FANS；可是近來看見某些人不斷在批評SNK的《KOF'96》，說它一年比一年差，不好玩。本人在此欲表達一點愚見，為SNK抱不平。

首先，很多玩家認為KOF'96有以下罪狀：（一）刪去了我們「最愛」的邊閃，（二）加了個甚麼前後緊急迴避，（三）草薙京、ROBERT、RYO、GEESE、ANDY、TERRY等人全部患了「早洩症」，「出波」距離大為縮短；（四）連續技沒《'95》般精彩，及（五）輸入指令十分吃力等。假若，也保留了邊閃系統，COUNTER ATTACK及GUARD CANCAL等，人物性能沒有改變，只是換換背景、音響，加新人物，你認為你在玩的是《'96》嗎？這只不過是《KOF'95 改》罷！沒錯，《'95》的系統頗受玩家歡迎，但同一模式不斷延續下去，又會被人批評在騙機民的錢，就像當年的《SF II》系列。這種只顧商業因素的出GAME策略，在SNK是看不到的。（幸好的是，C廠現在也沒有這種作風了。）另外，有人說《KOF'96》是垃圾。沒錯，《KOF'96》的改動令你不滿意，可是也不能說是垃圾，那麼，那班參加《拳皇96》大賽，辛辛苦苦鑽研各種技巧的玩家，豈不是在玩一隻「垃圾」？這次的《KOF'96》，製作者希望各人能感受一年一度的新鮮感，所以作出如此大的改動，嘗試去接觸玩家們的口味，誠意是絕對有的。只是，今次並不成功，這種系統並未被廣泛接納。

SNK造GAME的創意，可參考以往幾隻遊戲。例如：《餓狼3》。SNK並沒有因《SPECIAL》大受歡迎而食住條水，相反作出很大的改動，例如3條戰線、連攜技、潛在能力等，可惜很不幸運，深奧的操作，角色平衡的失控令玩家離棄它，可是，它就是一隻充滿創意的GAME，它欲不斷摸索玩家所追求的系統，縱然不好玩，但並不是一隻「呃錢」的GAME。曾有一個遊戲製作者說過：「想製作一個好玩，而又要受歡迎的遊戲是很困難的，」的意思是一個好玩的遊戲（在他心目中）未必受歡迎，而一個受歡迎的遊戲，往往是無心插柳造成的，如《VAMPIRE HUNTER》便是。所以，大家要明白SNK的取向，是嘗試去創造「好玩」的遊戲，便會明白為何它的某些遊戲會失了手。再舉一個例子吧，《侍魂3 斬紅郎無雙劍》，為了令玩家在此「斬擊」GAME上得到快感，特意將一個角色劈成兩邊——修羅，羅刹的選擇，及加入大量新系統，如儲怒意，邊閃等。可是，這次的嘗試又是失敗的。或許，它令玩家冷漠它的因素有：刪去了《真．侍魂》的系統，玩厭了斬來斬去的模式；CPU戰太沉悶；修羅，羅刹此一舉，令人煩厭。可是，《侍魂》系列並未因此而完結。SNK認為，上次的失敗只是玩家們的適應問題而已。因此，在新作《侍魂 天草降臨》中，照樣加入修羅，羅刹；並在連續技方面着手，務求增強耐玩性，此遊戲成功與否，現在言之尚早，但看普遍機迷的反應，大大好於前作。

總括而言，《KOF'96》雖令不少人苦惱，但你們不需擔心SNK的能力。起碼它從此GAME知道，哪些系統不受歡迎，再向另一些新意念着手。總好過一些公司，歸納現時所有格鬥GAME系統，再自行「創造」出一些所謂「新GAME」吧。只要大家明白SNK造GAME的方向，便不會為它的種種新意念感到驚訝了。假若沒有SNK，我們便未必可以時常玩到各種新意念……各位不應再留戀那美妙的「邊閃」了。

BAO

致各編輯：

還記得一張奇怪的FAX嗎？"HOME MADE ARCADE IN U.S.A"？開始時只是想寄照片便算，但這樣少了一種神秘感，所以先FAX來，小弟名叫「FRED」，很久以前也曾FAX過有關STEERING WHEEL的資料，自看完25期那位用百多萬元設備玩遊戲機的報導，發覺實在有點兒誇張，但是每一位GAME迷也想擁有的，可惜一般人只有在20多吋電視機前享受打機的樂趣，小弟也是，但是小資本也可做出和街機同樣的感覺，這次來信，希望能帶給各編輯和香港GAME迷一種驚喜，自有了那軟盤以來，那PADEL總是移來移去，很難放定位置，所以小弟決定弄一個架來安置，那個軚盤及腳踏經過60多天的努力，終於完成一很久以前的夢想，現在就介紹給大家吧！！全個木架的成本也只是一百美金，差不多800元港幣吧！我想只是用一兩個PS GAME的價錢做出ARCADE的感覺是值得的。

全架長5.5ft，闊4ft，高4.5ft，TV19吋（因太細，受朋友投訴），軚盤一個，INTER ACT FLIGHT STICK，MAD CATZ GAME SELECTOR……ETC。





電話（方便打機時聽電話）

音響：SONY CD SPEAKER（FLAT），不知名SPEAKER（REAR）（在坐位後的地方）

SEGA GAME GEAR（WITH TV）只是作聲音擴大用途

經過很多朋友測試後，大多數投訴電視太細（19"），沒辦法嘛，買TV時沒想到有這個架的出現……但其他部份也十分滿意，尤其在音響方面，很有臨場的感覺，最突出可算是RIDGE RACER，FORMULA 1和BOGRY DEAE 6（SIDEWINDER），還有最無用處的地方在右面（MOUSE AND CD上的地方）各位會問是什麼，那處就是放COIN的地方，像街機投幣那種，但沒有一位朋友會投幣才玩GAME的……失敗，現在只是作為自己的小型BANK！！

經過一輪解釋後，希望各編輯滿意！！

題外話

自半年來，美國PS GAME的盒已改用CD盒，我覺得十分滿意，總比那些長型盒好得多，還記得剛採用CD盒（在一間叫BEST BUY的商店）收銀員問我為什麼這音樂CD會買50多元，而且還在CHECK PRICE LISTS，她知道是GAME時才明白……美國人有時有點……在美國市場，主機的價錢比較低PS，SS，N64同樣買US$199，PS有些地方買US$189呢！N64在美國十分受歡迎，連主機也用RAIR CHECK ORDER，而每個GAME也要買170多美元，不知香港怎樣呢？ANYWAY，下次再有新的東西再來信吧！

美國GAME迷FRED

教主：

本人對41期的「東文FANS」的回應獻上十二萬分不滿，現要駁他對本人的批評。

1.本人所說的反了傳統並非主觀意見，而是本人很多朋友那這樣認為；他說「時代不斷變，遊戲日新月異」，本人也認同，但本人覺得迴避系統一是比滾前滾後有用得多，改變無疑是一件好事，但比以前的作用差了就唔改好過了，莫非滾可以避招嗎？

2.「拳拳到肉」呢句嘢咁熟嘅？原來是《遊戲誌》內文的其中一句（真會學人），而本人並不認同他說雅典娜會屈人，其實屈呢個字唔係亂用㗎！任何招式都有破解之法，很多人破唔到招就話人地「屈」，其實這只不過是技不如人而用來掩飾羞家的藉口，（電腦例外）唔知他是否這類人呢！？

3.他說昇系弱了是GODD IDEA本人絕不認同，本人覺得應1集比1集強，怎可能比以前弱，這豈不是「倒頭車」？況且對方如果跳過來中招已是活該，有乜理由連時間未預的便跳過來的衝動攻擊反而可破解靜觀其變的冷靜反擊？而出招改變方面只是個人習慣，正所謂各有各人的習慣，沒什麼好說的。

總括來說GAME評，只是用來發表自己對GAME的評論，各人不同，豈能說在下「狗眼看人低」？希望他批評人之前先想一想，如果有人和自己意見不同就胡亂話人，堅持己見，豈不是一個不能接受別人批評的人？只會覺得他的意見一定受人認同，到頭來只會陷入深淵裡，不會有人理會！

祝銷量日升。

打機狂熱文

打機狂熱文：

對於你的來信，經過本教主的閱讀之後，發現問題頗多，首先（1）是「滾」的問題，其實滾是可以避招的，不過無敵時間是比閃避短的，而且要求亦很嚴格（滾動中無敵，動作開始和結束時才有被攻擊判定），令到玩者不能胡亂地滾，這是比較公平的（對攻擊一方而言）；（2）好！不過除了「屈摝」之外，其他的攻擊也是有破解之法的，而能否破解則是因個人能力而有不同；（3）如果每集也要強下去的話，那麼，豈不是會出現「擋一個波都死」的情形？其實昇的強弱不是最重要的，昇系的特點，一是在出招時可「透嘢」，一是在出招時可格開對手的攻擊，所以，如果能冷靜反擊的話，就算是最弱的昇也能殺人。

教主

SS冬季超勁攻勢再來，比上年氣勢更勁，買GAME都買窮，心水推介如下：

（1）由飯野領導的《WARP》公司製作的《EO》是我玩得最投入的AVG，雖然打隱形異形有抄襲之嫌，但勝作「青出於藍而勝於藍」，雖然CG冇得同朱羅紀比，但在表現手法，鏡頭運用，絕對比荷里活更優勝，人物性格鮮明，表情獨特。畫面雖然任何真正核突的嘢，但氣氛型造肯定令你不寒而慄，請叫人陪你玩，我驚你玩玩下熄機不敢玩，多邊形的作戰通道造得異常流暢，令我懷疑怎可以是初出SS立體GAME的公司做得到，在ENDING發現原來世嘉有派人協助，唔怪之得？再者，看不見只能用耳機聽到的異形確實更緊張，音效和背景音樂跟畫面配合得天衣無縫。但不是全無缺點，所設的難題，有時真不合邏輯，竟有二進制和十進制的數據輸入法的不同的升降機，只得一發的槍，而操作方面，調查物品時有時要走到別的角度才看見。大量CG動畫令此GAME的製作成本比《FF 7》肯定更高，4CD只賣6800日元，簡直超晒值。

（2）世嘉秘密開發的超勁作《FIGHTERS MEGAMIX》在上月始宣傳，來一個令PS措手不及的突擊，人物有成32人揀，人物解像度和流暢比《VF》高，背景和地台更有覺得似MODEL2的效果，光源效果出色，全畫面的OPENING又再証明最新的TRUE MOTION技術已很接近PS，絕對是SS最佳和最抵買的格鬥GAME，另外，此GAME人聲極清晰，一洗以往人聲的缺點。

（3）GAMEARTS在MEGA-CD的出色RPG GAME，在三倍POWER UP後於SS推出的《LUNAR》，不論故事，圖版、音響都便勝原版，尤其是遊戲中加插大量動畫，令人更投入故事中，而且播片效果不錯，絕對有OVA級數的動畫製作，（吖，點解我玩《ARC THE LAD》不覺得播片咁重要㗎，這是我繼《夢幻之星2》最令我投入的RPG，其他次世代RPG簡直冇得揮，可惜LOAD碟時間稍長。

（4）《THUNDER FORCE GOLD PACK 2》收集了街機版和4代版的完全移植，《4》絕對是射擊的經典，無分世代，當時唯一缺點是當大角色出現有時會拖慢，現以SS強勁機能做，梗係無可能發生，簡直是100%完美移植，此GAME不只考反應，還注重不同武器的運用和策略，難度高得來又不像《DARIUS》般連神仙都打佢不爆，如果有技術，一定會爆，不知《BLASTWIND》會唔會突破高峰呢？

最後，喜歡上集《VIRTUA COP》絕對不能錯過2代，而聖誕節又怎可以無《CHRISTMAS NIGHTS》玩，SONIC TEAM的創意令我佩服得五體投地，聖誕節真的有聖誕禮物，玩得越多，禮物越多。

JONNY

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關



BY：
CHAM2

第 43 期
文字稿截稿日期：
2月17日

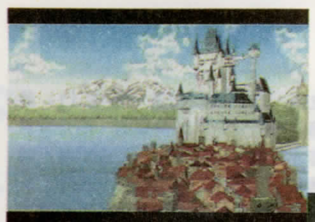
第 43 期
畫稿截稿日期：
2月21日



BY：
D.M.L 97



無責任新GAME評壇



無責任編輯：米奇

雷朋三世加利賀圖城～再會

◆資料片段太少，多數只是硬照。
◆勉強地把舊故事跟新故事扯上關係，頗為牽強。
◆VR遊戲的部分跟整個遊戲的世界觀完全不協調。
◆不看過原著電影的話根本不知道故事為甚麼會這樣發展。

PS／ASMIK／AVG／6800日圓

評分：
人物／機械:3分　投入度:2分
畫面:2.5分　原創性:2分
音樂／音效:2.5分　難度:3分
故事:2分　移植度:——分
操作性:3分　平均分:2.5分

無責任編輯 ARES

RACING GROOVY

◆與《RIDGE RACER》系列太相似
◆各賽車操作理論不同，迎合不同玩家需要
◆效果音很差，玩具得令人汗顏
◆畫面較爛，但賽道設計頗算精彩

PS／SAMMY／RAC／5800日圓／記憶：4 BLOCKS

評分：
人物／機械:2.5分　投入度:2.5分
畫面:2.5分　原創性:2分
音樂／音效:2分　難度:3分
故事:——　移植度:——
操作性:3分　平均分:2.5分



無責任編輯 ARES

DYNAMITE刑事

◆移植水準甚高，與街機差別不大
◆以迷你遊戲來決定續版次數，十分抵死
◆遊戲操作暢順，出招亦十分方便
◆整體畫面較差，可說唯一敗筆

SS／SEGA／ACT／5800日圓

評分：
人物／機械:2.5分　投入度:4分
畫面:2.5分　原創性:3分
音樂／音效:3分　難度:3分
故事:2.5分　移植度:4分
操作性:4分　平均分:3.2分



無責任編輯 ARES

FUNKY HEAD BOXERS

◆所有人物均由有份參與遊戲製作的人員擔演，十分頂癮
◆畫面效果OK，操作亦十分暢順
◆拳手以四年培育，不會拖長遊戲以至沉悶
◆對手能力不是太高，略欠挑戰度

SS／吉本興業株式會社／SPT／5800日圓

評分：
人物／機械:4分　投入度:4分
畫面:3分　原創性:3分
音樂／音效:3分　難度:2.5分
故事:——　移植度:3分
操作性:3分　平均分:3.2分



無責任編輯：赤目黑龍

女子撞磚

◆遊戲之中的女孩子是近來少見的「正」。
◆遊戲雖然新意不足，不過勝在圖版夠多，變化多。
◆全遊戲中有122幅相，26段MOVIE，夠多夠正！
◆遊戲太大，玩者要花相當多的時間去玩。

PS／J-WING／ETC／5800日圓

評分：
人物／機械:3.5分　投入度:3.5分
畫面:3分　原創性:2.5分
音樂／音效:3分　難易度:3分
故事:——　移植度:——
操作性:2.5分　平均分:3分



無責任編輯：赤目黑龍

BLASTWIND

◆遊戲過份簡單，而且難度不足。
◆版數不足，雖然每版也有分支，不過遊戲依然是不分短。
◆用EASY玩爆一次之後便可以用「FREE PLAY」，太過兒嬉。
◆遊戲之中的色彩鮮明是遊戲唯一的優點。

SS／TECNO SOFT／STG／5800日圓

評分：
人物／機械:2分　投入度:1.5分
畫面:2分　原創性:1.5分
音樂／音效:1.5分　難易度:0.5分
故事:——　移植度:——
操作性:2分　平均分:1.57分



無責任編輯：赤目黑龍

森柏斯網球

◆遊戲雖以多邊形製作，不過沒有「爆」的情形出現。
◆多種語言選擇，其中更有廣東話，份外有親切感。
◆球員的動作流暢，比同機種以前的同類遊戲優勝。
◆遊戲之中的球員質素相差甚大，使玩者可以選擇的人數相應減少(如果要贏的話)。

PS／VIRGIN INTERACTIVE／SPT／5800日圓

評分：
人物／機械:3.5分　投入度:3.5分
畫面:3分　原創性:2.5分
音樂／音效:4.5分　難易度:3分
故事:——　移植度:——
操作性:3分　平均分:3.28分



無責任新GAME評壇



無責任編輯：赤目黑龍

EVE brust error

◆遊戲方法非常類似《野野村》。
◆如果遊戲是「X指定」的話一定會有「好東西」看。
◆那MULTI SIDE SYSTEM令玩者無可適從。
◆遊戲之中利用了不少播片功能，而且片的質素不俗，可惜太短。

SS／ C's ware／ AVG／ 7800 日圓

評分：
人物／機械:3分 投入度:2分
畫面:2.5分 原創性:2分
音樂／音效:2分 難易度:1.5分
故事:3分 移植度:1.5分
操作性:1分 平均分:2.01分



無責任編輯：赤目黑龍

HAUNTED JUNCTION

◆遊戲難度非常高，不適合年幼的玩者。
◆360度的玩法使遊戲的玩性非常高。
◆有3個模式，各有各好玩。
◆以PUZ遊戲而言，其創作概念非常突出。

PS／ MEDIAWORKS／ PUZ／ 5800 日圓

評分：
人物／機械:2.5分 投入度:2分
畫面:2分 原創性:3.5分
音樂／音效:2分 難易度:4分
故事:── 移植度:──
操作性:3.5分 平均分:2.79分

無責任編輯：福田

美少女夢工廠～夢見妖精

◆GAINAX名作第3彈，某程度上有信心的保證
◆有聲優襯托，不再是啞女一名
◆刪除了野外行動，使遊戲性減低了不少
◆玩慣電腦版會覺得LOAD碟很慢

PS ／ SCE ／ SLG ／ 5800 日圓

評分：
人物／機械:3.5分 投入度:3.0分
畫面:3.0分 原創性:3.0分
音樂／音效:3.0分 難易度:3.0分
故事:3.0分 移植度:──
操作性:2.5分 平均分:3.0分



無責任編輯──山寺良牙

山卡 MAX 最速 DRIFT MASTER

◆絕對不容易控掣。
◆背景景色有多種變化。
◆登場車種頗多。
◆BAY AREA賽道非常有趣。

PS / ATLUS / RAC / 5800 日圓

評分：
人物／機械:3分 投入度:2分
畫面:3分 原創性:4分
音樂／音效:2分 難易度:2分
故事:3分 移植度:3分
操作性:2分 平均分:2.67分



無責任編輯──山寺良牙

RAY TRACERS

◆新系統增加了樂趣。
◆速度及逼力感十分高。
◆難度有少許偏高。
◆遊戲內有聲優配音增加了投入感。

PS / TAITO / RAC / 5800 日圓

評分：
人物／機械:4分 投入度:4分
畫面:3分 原創性:4分
音樂／音效:4分 難易度:2分
故事:4分 移植度:──
操作性:3分 平均分:3.5分



無責任編輯──山寺良牙

心靈呪殺師 太郎丸

◆有多隻BOSS，但各有特色。
◆有些背景有利用3D效果作版面變化。
◆難度適中。
◆某些地方在戰鬥途中會變得令畫面過份雜亂。

SS / TIME WARNER INTERACTIVE / ACT / 5800 日圓

評分：
人物／機械:3分 投入度:3分
畫面:3分 原創性:4分
音樂／音效:2分 難易度:3分
故事:3分 移植度:──
操作性:3分 平均分:3分



無責任編輯──山寺良牙

CRUSADER

◆操控過份複集。
◆中場播片的部份不俗。
◆人物比較「細粒」。
◆背景音效不俗。

SS / ORIGIN SYSTEM / ACT

評分：
人物／機械:2分 投入度:2分
畫面:2分 原創性:2分
音樂／音效:4分 難易度:3分
故事:3分 移植度:──
操作性:1分 平均分:2.38分



無責任新GAME評壇



無責任編輯：阿三

DIGITAL DANCE MIX 安室奈美惠

◆可替安室換衣服及舞台，有點像玩洋娃娃的感覺
◆3D 模擬方面，除面部表情之外，其餘大都可以接受
◆MINI GAME難易度屬小學生程度
◆安室跳舞的舞步，可以看得很清楚，GOOD！

SS／SEGA ENTERPRISES／ETC／2800日圓

評分：
人物/機械:3分 投入度:4分
畫面:3.5分 原創性:4.2分
音樂/音效:4分 難度:2.5分
故事:── 移植度:──
操作性:3分 平均分:3.45分



無責任編輯：阿三

上海 GREAT MOMENTS

◆跟以往的上海作品分別不大
◆牌子消失後有小動畫，有趣。音樂好聽。
◆小動畫出現時要LOAD好幾秒GAME，耐了一點。
◆查理斯與戴安娜的「愛情」WALLPAPER，很諷刺。

PS／SUNSOFT／PUZ／6500日圓

評分：
人物/機械:── 投入度:2.8分
畫面:3分 原創性:2.5分
音樂/音效:4分 難度:3.5分
故事:── 移植度:──
操作性:3分 平均分:3.1分



無責任編輯：PUYU神

F-1 GRAND PRIX 1996 車隊育成

◆畫面和機械設設定中規中矩
◆F-1的引擎聲十分象真，但BGM就較為普通
◆能夠一嚐車隊老闆的心願，十分投入
◆真實車手，真實車隊，真實引擎，只是欠了某某‥‥

PS／COCONUTS JAPAN／AVG／6800日圓

評分：
人物/機械:3.5分 投入度:4.2分
畫面:3分 原創性:4.5分
音樂/音效:3分 難易度:4分
故事:──分 移植度:──分
操作性:3.2分 平均分:3.63分



魔城城主 AMAKUSA

太空也入樽

◆卡通人物有趣可愛，尤其是在選人畫面時的動作
◆在過場的休息時間有一些MINI GAME玩，不會感到厭悶
◆LOAD碟時間長
◆難度太低了

PS／ACCLAIM ENTERTAINMENT／SPG

評分：
人物/機械:3.5分 投入度:3分
畫面:3分 原創性:2分
音響/音效:2.5分 難易度:2.5分
故事性:── 移植度:──
操作性:3分 平均分:2.79分



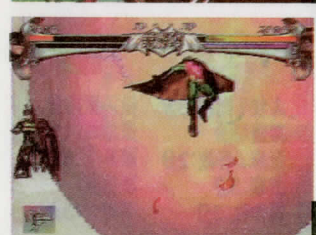
魔城城主 AMAKUSA

DARE DEVIL DEREY 3D

◆控制車輛時一定要多些熟習一下操作
◆賽車的地方都很不錯，特別是海底及金字塔的一關
◆每一版都各有特色、各有難度
◆遊戲的難度太高了

PS。SUPERSONIC。RAC

評分：
人物/機械:3分 投入度:2分
畫面:3.5分 原創性:4分
音響/音效:2分 難易度:1.5分
故事性:── 移植度:──
操作性:2分 平均分:2.57分



魔城城主 AMAKUSA

蝙蝠俠不敗之謎

◆玩的時候有一種十分夾快的感覺
◆控作容易，初次玩時都不會感到難上手
◆音響極之普通和單調，明顯地看出沒有下一點功夫
◆畫面比街機還有一段距離

PS／ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC／IGUANA ENTERTAINMENT／ACT

評分：
人物/機械:3.5分 投入度:4分
畫面:2分 原創性:3分
音響/音效:2分 難易度:4分
故事性:3分 移植度:3.5分
操作性:4.5分 平均分:3.28分



無責任編輯：J.J

FINAL FANTASY VII

◆超著名RPG的最新作，首次在PS推出便已經是3 CD的超大容量。
◆背景畫面雖是以定格CG製作，但和3D人物配合得很好，比初期推出的試玩版更自然。
◆交響曲風格的BGM每首都有一定水準，而且曲數很多，不會令人覺得悶。
◆新系統MATERIAL略嫌欠缺新意，而且某程度上和《女神異聞錄》的PERSONA相似。

PS／SQUARE／RPG／7800日圓

評分：
人物/機械:4.5分 投入度:4.5分
畫面:4.8分 原創性:2.5分
音樂/音效:4.5分 難易度:4分
故事:4.5分 移植度:──
操作性:4分 平均分:4.16分



無責任新GAME評壇

無責任編輯：米奇

我寧願重玩一次2好了



玩過兩輯《美少女夢工廠》也買了後來的中文WIN版，覺得這故事最好的地方是多變化，可以純粹當育成SLG，又可以當它RPG來玩，加上經常有事件發生，所以八年的時間一點也不覺得沉悶。

對PS版不滿的地方有很多，首先便是主角不夠可愛，光頭妹一個，我反而喜歡第二集的女兒。第二是竟然少了每年收獲祭這大事，沒了每年的目標，人生何來意義？有關方面似乎忘記了，《美少女夢工廠》最成功地方是大量EVENT和有所化的遊戲模式。參數設定也很簡單，總之學習的話甚麼也不減，兼職的話才會會對不同的參數有影響。試想想，這豈不表示只要有錢就廣該去讀書？這樣固定的模式，令遊戲缺乏生氣。

總括來說，我寧願重玩一次2好了。

機種：PlayStation
生產商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
遊戲性質：SLG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:2分
畫面:3分	原創性:2分
音樂／音效:3.5分	難度:2分
故事:2分	移植度:——分
操作性:3分	平均分:2.5分

美少女夢工廠～夢見妖精

無責任編輯：赤目黑龍

這隻是TAB還是AVG遊戲呢？



對於麻雀遊戲，黑龍向來十分熱衷，不過對於《同級生》這AVG遊戲則好像沒有玩過，所以對之中的人物亦不甚認識，然而，依其他玩過《同級生》遊戲的同僚所言，這遊戲的STORY MODE就好像是《同級生》的一模一樣，所不同的是遊戲之中玩者不是相約女孩子們約會，而是進行麻雀遊戲，當然，麻雀遊戲每一隻也是差不多，而《同級生麻雀》亦一樣，和其他同類遊戲沒有兩樣，所不同的是遊戲除了可以引一向有玩麻雀遊戲的玩家之外，更可以使鐘愛《同級生》之中人物的玩家們也進入這個麻雀世界之中。然而如果玩者相看其中人物的相片的話，便要下一點苦功了，因為遊戲的難度頗高，而且又沒有LEVEL的調校，所以不像其他同類遊戲可以利用低LEVEL來滿足玩麻雀以外的欲望。而且在PlayStation之中大家又可以要求看到些甚麼呢？

種：PlayStation
製造商：ATARI GAMES
遊戲性質：STG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:1.5分
畫面:2分	原創性:1.5分
音樂／音效:2分	難易度:3.5分
故事:——	移植度:——
操作性:2分	平均分:2.14分

同級生麻雀

無責任編輯：PUYU神

立體背景十分出色

很久都沒有玩過這類GAME了，固此有點留意。打從MEGA DRIVE開始，筆者便很喜歡玩這種橫向ACT，尤其以打爆《SUPER 忍 II》為樂；但不知為何，進入了次世代機的時候便很少出這類GAME，可能是多邊形遊戲當道的關係吧。

說回這GAME，包括筆者在內，相信很多人一看到封面時都會敬而遠之，這點確是敗筆。但在遊戲方面，卻是甚為不錯，尤其以畫面為甚，那些立體背景造得非敘出色，很多場面都甚有迫力，例如最初在船上，背景的巨大骷髏怪物一面向你攻擊一面破壞房屋和那些從屋內走出來的「人仔」的演出都十分精采，筆者邊玩邊想，這些才是心思嘛，希望其他遊戲可以借鏡，特別是那份誠意，的確是值得嘉許一下。

機種：SATURN
製造商：TIME WARNER INTERACTIVE
遊戲性質：ACT
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

人物／機械:3.5分	投入度:3.6分
畫面:4分	原創性:3.7分
音樂／音效:3.5分	難易度:3.6分
故事:——分	移植度:——分
操作性:3.5分	平均分:3.63分

心靈呪殺師 太郎丸

無責任編輯：福田

滑雪．賽車．穿透術



對於不擅玩RAC的福田，這一隻《山卡MAX》可算難到了我，那些像滑雪（滑水？）的操控簡直令人痛不欲生，可能是我的技術差吧，不過要令像我這種技術極低的人也肯付錢買的RAC，最低限度易玩些才會吸引到我吧？除此以外，那種「穿透術」般的撞車場面也很惹笑——怎能令人相信一架高速移動中的3000cc跑車、撞在兩邊的山坡／防撞欄／敵車竟然只會減掉速度，一點反彈也沒有，難道這就是物理學中的INELASTIC COLLISION？

話雖如此，《山卡MAX》也不是一無事處的，起碼它有STORY MODE、可以自由TUNE車、很多名車供選擇、BGM幾好、畫面無乜爛、唔算太貴、由ATLUS推出……

元氣隻《首都高R》幾時先肯出？？？

機種：PlayStation
製造商：ATLUS
遊戲性質：RAC
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3.0分	投入度:2.5分
畫面:2.5分	原創性:2.5分
音樂／音效:3.0分	難易度:2.5分
故事:??	移植度:——
操作性:2.5分	平均分:2.64分

峠MAX最速DRIFT MASTER

有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣 7.2 元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心７樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站Ａ 遊戲誌專賣店
補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL:2391-1067

補購站Ｂ 環球遊戲室
九龍深水黃金商場 38B 舖 TEL：2728-3023

補購站Ｃ 動畫精品專線自助店
香港灣仔東方 188 商場 147 號舖 TEL：2838-8394

補購站Ｄ 振邦電腦電業公司
澳門亞利Ｙ架街６號地下Ｗ舖 TEL：212187

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：（日間）＿＿＿＿＿＿

（夜間）＿＿＿＿＿＿

郵寄地址：（如與上列地址不同）＿＿＿＿＿＿

身份證號碼：＿＿＿＿＿＿（　）

支票號碼：＿＿＿＿＿＿

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$7.2	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心７樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引（截至第四十一期）

◆代表該期有刊載介紹文章
◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

遊戲　　期數

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

新 GAME 時間表

PLAY STATION

1 月發售遊戲

31日	METAPHLIST-Jg.X.2297-	METAPHLIST-μ.x.2297	A・D・M	6300日圓	STG
	プロロジック麻雀　牌神	職業邏輯麻雀 牌神	AQUES	5800日圓	TAB
	ファイナル　ファンタジー　VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800日圓	RPG
	BURNING ROAD	BURNING ROAD	VIC東海	5800日圓	RAC
	I.Q ~インテリジェントキューブ	I.Q智能立方體	SCE	4800日圓	PUZ
	スター・ウォーズ　ダークフォース	星球大戰DARK FORCE	BPS	5800日圓	STG
	ドラゴンナイト４	龍騎士4	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	西陣バチンコ天国Vol.1	西陣彈珠機天國Vol.1	KSS	5800日圓	ETC
1月	アイアンマン/XO	IRON MAN / XO	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
1~2月	NHLパワープレイ' 96	NHL POWER PLAY'96	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SPT
	シミュレーションRPGツクール	模擬RPG創作工具	ASCII	價格未定	ETC

2 月發售遊戲

7日	厄痛～呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
14日	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800日圓	STG
	Love Game'S~わいわいテニス~	Love Game'S~刺激網球~	Tears	5800日圓	SPT
	TOP GUN　Fire At Will!	TOP GUN Fire At Will!	MEDIA QUEST	5800日圓	STG
	トゥーム・レイダース	TUMB RAIDERS	VICTOR ENT.	5800日圓	AVG
	三国志孔明伝	三國志孔明傳	光榮	7800日圓	RPG
	三国志V	三國志V	光榮	9800日圓	SLG
	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	蝙蝠俠不敗之謎街機遊戲	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	マジックカーベット	魔毯MAGIC CARPET	EA VICTOR	5800日圓	STG
	天下制覇	天下制霸	IMAGINEER	6800日圓	SLG
21日	ドラえもん2　SOSおとぎの国	叮噹２	EPOCH社	5800日圓	ACT
	WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	Destruction Derby 2	Destruction Derby 2	SCEI	5800日圓	RAC
	3D競走馬育成シミュレーションBREED STUD	3D賽馬育成BREEDING STUD	KONAMI	5800日圓	SLG
	Nage Libre~螺旋の相刻~	Nage Libre~螺旋之相剋~	VARIA	5800日圓	SLG
28日	ワームズ	WORMS	I'MAX	5800日圓	SLG
	三国無双	三國無雙	光榮	5800日圓	SLG
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	7800日圓	AVG
	SPACE JAM	太空也入樽	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	ナムコミュジアムVOL.5	NAMCO MUSEUM VOL.5	NAMCO	5800日圓	ETC
	NBA JAM エクストリーム	NBA JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	ザ　マスターズファイター	THE MASTER FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
	ふしぎの国のアンジェリーク	不思議國之ANGELIQUE	光榮	價格未定	SLG
	FEDA2~ホワーイ=サージ　ザ・プラトゥン~	FEDA2	YANOMAN GAMES	5800日圓	SLG
	ラスベガス　ドリーム２	拉斯維加斯之夢2	IMAGINEER	5800日圓	SLG
	ソビエトストライク	SOVIET STRIKE	EA VICTOR	5800日圓	STG
	NBA LIVE97	NBA LIVE 97	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	オリンピア・山佐・バーチャパチスロ II	奧林匹克・山佐・VIRTUAL彈珠機２	MAP JAPAN	5800日圓	ETC
上旬	FIGHTING NETWORK RINGS	FIGHTING NETWORK RINGS	NAXAT	5800日圓	FIG
下旬	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	SLG
	BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	5800日圓	SPT
	マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
	3Dベースボール~ザ・メジャー	立體棒球~THE MATCHER	BMG JAPAN	5800日圓	SPT
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
2月	ウイング　オーバー	WING OVER	PACK IN SOFT	5800日圓	STG
	NFLクォーターバッククラブ 97	NFL美式足球' 97	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	激烈! パチンカーズ	激烈！彈珠機咭	PAW	5800日圓	ETC
	同級生2 EXTRA BOX	同級生2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800日圓	AVG
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	バーチャル飛龍の拳	VR飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	GUNSHIP	GUNSHIP	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	宝魔ハンターライム　WITHプイントメーカー(仮称)	寶魔獵人WITH PRINTMAKER(暫名)	ASMIK	4900日圓	ETC
	スターファイイター3000	宇宙戰士3000	IMAGINEER	5800日圓	STG
	クロス・ロマンス	CROSS ROMANCE	日本物產	6800日圓	TAB
	TILK青い海から来た少女	TILK 由藍色之海來的少女	TGL	5800日圓	RPG
	えこのKIDS	偏向的孩子們	TGL	5800日圓	TAB
	ザ・グレイトバトルVI	THE GREAT BATTLE 6	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	QUEENSROAD	QUEENS ROAD	ANGEL	價格未定	SLG
	ダービージョッキーR	DERBY JOCKY R	ASMIK	5800日圓	SPT
	全日本GT選手権MAX REV.	全日本GT選手權MAX REV.	KANEKO	6800日圓	RAC
	ファーランドストーリー(仮称)	FARLAND STORY(暫名)	TGL	5800日圓	RPG
	マクロスデジタルミッシュンVF-X	超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISIAL	6800日圓	STG
	セイバーマリオネットJ~BATTLE SABERS~	BATTLE SABERS	BANDAI VISIAL	6800日圓	SLG
	セイバーマリオネットJ~BATTLE SABERS~(限定版)	BATTLE SABERS(限定版)	BANDAI VISIAL	7800日圓	SLG
	海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ACT

3 月發售遊戲

7日	ヘンリーエクスプローラーズ	亨利探險家	KONAMI	5800日圓	STG
14日	ランニング・ハイ	RUNNING HIGH	REX ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	パチスロ完全攻略　ユリバーサル公式ガイドVOL.1	彈珠機完全攻略 VOL.1	日本SISCOM	6800日圓	ETC
	ミッドナイトラン	午夜賽車	KONAMI	價格未定	RAC
	リーサルエンフォーサーズ(仮称)	LETHAL ENFORCERS DELUEX PACK	KONAMI	價格未定	STG
	BIG CHALLENGE GOLF	大挑戰哥爾夫球	VAP	6800日圓	SPT
	ブシドーブレード	武士道之刃	SQUARE	5800日圓	FIG
20日	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	惡魔城X～月下的夜想曲	KONAMI	5800日圓	ACT
	ロックマン　バトル&チェイス	ROCKMAN BATTLE&CHASE	CAPCOM	價格未定	ACT
	実況パワフルプロ野球96	實況職業棒球97	KONAMI	5800日圓	SPG
21日	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	4980日圓	PUZ
	魔法少女プリティサミー PART.2 In The Julyhelm	魔法少女PRETTY SAMMY PART.2 In The Julyhelm	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	タクティクス　オウガ	王家騎士團２	ARTDINK	5800日圓	SLG
28日	Max Racer	MAX RACER	BD	5800日圓	RAC
	甲子園　V(仮称)	甲子園 V(暫名)	魔法	價格未定	SPT
	MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
	提督の決断III	提督之決斷III	光榮	9800日圓	SLG
中旬	ぼのぼーど	BONOBOUDO	AMMUSE	價格未定	ACT
下旬	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	5800日圓	AVG
	SDガンダム G CENTURY	SD GUNDAM G CENTURY	BANPRESTO	6800日圓	SLG
3月	浪速の商人	浪速之商人	SME	5800日圓	ETC
	ケイン・ザ・バンパイア最後の選択	GAIN THE VAMPIRE最後之選擇	BMG JAPAN	價格未定	RPG
	ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	價格未定	ADV
	ウルティマアンダーワールド	ULTRA MANDA WORLD	EA VICTOR	5800日圓	
	PGA TOUR 97	PGA TOUR 97	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	アンドレッティレーシング	印第安賽車	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	X2	X2	CAPCOM	5800日圓	
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800日圓	ACT
	エリア５１	AREA 51	SOFTBANK	價格未定	STG
	サガ　フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	價格未定	RPG
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	FAMILY SOFT	5800日圓	STG
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
	HASHIRIYA 狼たちの伝説	HASHIRIYA狼群的傳說	日本物產	6800日圓	SPT
	RESCUE 24Hour	拯救24小時	CSC MEDIART	5800日圓	SPT
	爆れつハンターそれぞれの思い…のわぁんちゃって	爆烈HUNTER	ASSCII	5800日圓	AVG
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INT'L電腦工場	5800日圓	SLG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	5800日圓	RPG
	フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT
	スーパーロボットシューティング	超級機械人射擊	BANPRESTO	9800日圓	STG
	クォヴァディス~イベルカーツ戦役	印巴魯戰役	GRAMS	5800日圓	SLG
	リフレイン　ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	ZAP!SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	5800日圓	SPT
	水木しげるの妖怪戦鬼	水木戊之妖怪戰鬼	KSS	5800日圓	ETC
	バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	PUZ
	ときめきメモリアルSelection藤崎詩織	心跳回憶SELECTION藤崎詩織	KONAMI	價格未定	ETC

	キャロルショット(仮称)	CAROL SHOUT(暫名)	AGENDA	價格未定	ETC
	ザ コンビニ~あの町を独占せよ	便利店大戰略	HUMAN	5800日圓	SLG
	新スーパーロボット大戦スペシャルディスク	新超級機械人大戰SPECIAL DISK	BANPRESTO	2800日圓	SRPG

4月發售遊戲

4日	ファイロ&クロード(仮称)	菲亞羅與古羅頓(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	ゲーム日本史~革命児 織田信長~	GAME日本史~革命兒 織田信長	光榮	6800日圓	ETC
	ディスラプター	DISRUPTOR	INTERPLAY	5800日圓	STG
18日	大冒険Deluxe~遥かなる海~	大冒險Deluxe	SOFT OFFICE	5800日圓	SLG
25日	ライアット スターズ	RIEACT STARS	HECT	價格未定	SRPG
	ネオリュード	NEORUDE	TECNO SOFT	價格未定	RPG
上旬	大海信長伝GE·TEN II	大海信長傳GE · TEN II	I'MAX	6800日圓	SLG
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
下旬	Parlor!PROパチコン実機シミューレーションゲーム	波子機實機SIMULATION GAME	日本TELENET	5200日圓	SLG
4月	ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	5800日圓	SLG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUS	日本物產	5800日圓	RAC
	ガメラ 2000	加米拉2000	大映	價格未定	STG
	首都高バトルR	首都高BATTLE R	元氣	價格未定	RAC
	ボイスアイドルコレション~プールバーストーリー~	聲優COLLECTION~PROVER STORY~	DATAEAST	6800日圓	ETC
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來SOFT	價格未定	RPG
	西暦1999~ファラオの復活~	公元1999年~法奧拉之復活~	BMG VICTOR	5800日圓	RPG
	新戦記ヴァンゲイル	新戰記VANGATE	YUMEDIA	價格未定	FIG
	イワトビペンギン海賊キッドの財宝	小海盜的秘寶	F2	5800日圓	RPG

5月發售遊戲

2日	スーパーブラックバスX	SUPER BLACK BASS X	STAR FISH	5800日圓	SPT
23日	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SCE	價格未定	ETC
5月	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
	ナスカーレーシング	NASCAR RACING	JEAL PIONEER	5800日圓	RAC
	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG

6月以後發售遊戲

6月	狙われた街(仮称)	被狙擊之街(暫名)	KSJ	價格未定	SLG
6月下旬	10101(仮称)	10101(暫名)	SUNTECH JAPAN	價格未定	
7月	るろうに剣心 明治剣客浪漫𠀋~十勇士陰謀~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
8月	らぷんつぇる(仮称)	RAPUNZEL(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
10月	TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG

97年發售預定遊戲

97年春	X-COM未知なる侵略者	X-COM不明侵略者	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	聖刻1092 操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻1092 操兵伝 限定版(純銀製仮面付き)	聖刻1092 操兵傳 限定版	YUTAKA	9800日圓	RPG
	マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
	タイムクライシス	TIME CRISIS	NAMCO	價格未定	ETC
	ProofClub	ProofClub	YUTADA	5800日圓	SPT
	NFL GAME DAY	NFL GAME DAY	SCE	價格未定	SPT
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	價格未定	AVG
	MKトリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	價格未定	ETC
	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	價格未定	STG
	RAMA(仮称)	RAMA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	AVG
	雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
	ネクストキング恋の千年王国	NEXT KING戀之千年王國	BANDAI	6800日圓	SLG
	ブリガンダイン—幻想大陸戦記—(仮称)	幻想大陸戰記(暫名)	EASILY STUFF	價格未定	RPG
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-(仮称)	無限生機(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	イバラード(仮称)	依巴拉度(暫名)	SYSTEM SAKOMU	價格未定	AVG
	ホームドクター(仮称)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	DEEP SEA ADVENTURE~海底宮パンタラッサの謎~	DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	6800日圓	AVG
	クロック!(仮称)	CORC!(暫名)	MEDIAQUEST	價格未定	ACT
	シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800日圓	ETC
	PAL~神犬伝説	PAL-神犬傳說-	東北新社	6800日圓	RPG
	ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	パロウォーズ(仮称)	Q版大戰	KONAMI	5800日圓	SLG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	バウンティソード·ファースト	BOUTY SWORD FIRST	PIONEER LDC	價格未定	RPG
	テストドライブ(仮称)	TEST DRIVE(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
	Odo Odo Oddity	Odo Odo Oddity	I.D.C.MEDIASTUDIO	5800日圓	ACT
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲 2	ZOOM	價格未定	FIG
	レガシー·オブ·ケイン(仮称)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	ファイナルファンタジータクティクス	FINAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
	MAGIC:THE GATHERING(仮称)	MAGIC:THE GATHERING(暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
	THE CROW:CITY OF ANGLES(仮称)	THE CROW:天使之鎮(暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
	覚悟のススメ(仮称)	覺悟之進(暫名)	TOMY	價格未定	AVG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	飛龍の拳コレクション(仮称)	飛龍之拳COLLECTION(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	30in1対戦でゴー!	30合1對戰遊戲	V.G	價格未定	ETC
	公開されなかった手記	沒有被公開的手記	Team Bughouse	5800日圓	AVG
	ドキドキプリティリーグ	心跳PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800日圓	AVG
	SHADOW TOWER	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	グリッツ~ザ ピラミッドアドベンチャー	金字塔冒險	三洋電機株式會社	5800日圓	AVG
	BOYS BE …	BOYS BE ...	講談社	5800日圓	SLG
	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	第一步 CHANCE ONE'S ARMS	講談社	5800日圓	SLG
	エースコンバット2(仮称)	ACE COMBAT 2(暫名)	NAMCO	價格未定	STG
	ザ·キング·オブ·ファイターズ 96	拳皇96	SNK	價格未定	FIG
	チョロQ2	Q版賽車 2	TAKARA	5800日圓	RAC
	マリーアトリエ~ザールブルグの錬金術士~	瑪莉亞工作室	GUST	價格未定	SLG
	魔導都市エルビス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
	英雄志願-GAL ACT HEROISM	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	グランド·チャンピオンズ·ラリー	GRAND CHAMPIONS RALLY	AQUES	價格未定	SPT
	G·O·D~目覚めよと呼ぶ声が聴こえ~	G•O•D~聽到醒覺與呼喚聲~	IMAGINEER	價格未定	RPG
	エーベルージュ	EBEROUGE戀愛物語	TAKARA	價格未定	SLG
	バーチャルバスフィッシング(仮称)	VR鱸魚垂釣(暫名)	EASILY STUFF	價格未定	SPT
	ASH TO ASH(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	EASILY STUFF	價格未定	FIG
	メタルエンジェル3	鋼鐵天使 3	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	NHL FACE OFF(仮称)	NHL FACE OFF(暫名)	SCEI	價格未定	SPT
	地獄先生ぬ~べ~(仮称)	地獄先生(暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
	夢·色いろ	夢 · 色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	鈍色の攻防戦 32人の戦車長	鈍色之攻防戰 32之戰車長	SUNGLY RA	6400日圓	SLG
	RUNABOUT	RUNABOUT	YANOMAN GAMES	5800日圓	ACT
	アランドラ	ALANDRA	SCE	價格未定	RPG
	秘·宝·王~もうお前とは口きかん!~	秘寶王	VARIA	價格未定	AVG
	メルティランサー2	銀河少女警察2	IMAGINEER	價格未定	SLG
	ダービースタリオン	打啤大賽馬	ASCII	價格未定	SLG
	TOBAL 2	TOBAL 2	SQUARE	價格未定	FIG
	ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2	光榮	7800日圓	SLG
	ジ アンソルブド	THE UNSOLVE	VIRGEN INTERACTIVE	價格未定	ADV
	ファイナルファンタジーIV	FINAL FANTASY IV	SQUARE	價格未定	RPG
	オープンアイス(仮称)	OPEN EYES(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	
	エルフィンパラダイス	ELFIN PARADISE	ASK講談社	6800日圓	SLG
	三国志リターンズ	三國志RETURNS	光榮	6800日圓	SLG
97夏	バイオハザート2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	GUNDAM THE BATTLE MASTER	BANDAI	6800日圓	SLG
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	ACT
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ドラゴンボールGT(仮称)	龍珠GT(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	ARMORED CORE	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	5800日圓	SLG
	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ!ミニ四駆バトル(仮称)	爆走兄弟 迷你四驅戰(暫名)	JALECO	價格未定	RAC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1虹色の青春	心跳回憶劇場系列VOL.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
	卒業VACATION	卒業VANCATION	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	個人教授	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
97秋	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
97冬	戦闘国家-改-IMPROVED	戰鬥國家ー改ーIMPROVED	SCE	價格未定	SLG
97年	栄光のセントアンドリュース	光榮之神聖及新聞	小學館PRODUCTION	價格未定	SPT
	真髄·碁仙人	真髓 · 圍棋仙人	J · WING	8900日圓	TAB
	ゼビウス3D/Gデラックスエディション	3D鐵板陣 DELUXE EDITION	NAMCO	價格未定	ETC
	子育てクイズ マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	價格未定	ETC
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BENPRESTO	6800日圓	SLG

くるみミラクル	久留美奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
メタルドレッド	METAL TREAD	BANDAI VISIAL	5800日圓	STG
メックウォーリア2	MAKE WORRIER2	ACTIVISION JAPAN	價格未定	STG
ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳説蒙面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
がんばれ!ケイビくん デパートが占領させちゃった~の巻	努力呀!!桀比百貨公司被佔領之巻	TIME WANNER INTERACTIVE	價格未定	ACT
ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISIAL	價格未定	ACT
Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
ザ・心理ゲーム2	THE心理遊戲2	VISIT	價格未定	ETC
日本プロゴルフ協会監修ダブルイーグル	日本職業哥爾夫球協會監修DOUBLE EGALE	SUNSOFT	6800日圓	SPT
名探偵スチールウッド(仮称)	名偵探STEEL WOOD(暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
ひとつやふたつ…いつつや怪談	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
スパイダー(仮称)	SPIDER(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
ガンバレット(仮称)	GUN BLADE(暫名)	NAMCO	價格未定	STG
ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUN SOFT	價格未定	SLG
KING OF GAMES(仮称)	KING OF GAMES(暫名)	CLEF	價格未定	ETC
あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800日圓	RPG
ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
聖龍伝説	聖龍傳説	BAP	價格未定	

發售日未定遊戲

HERC`S ADVENTURES	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
新テーマパーク	新THEME PARK	EA VICTOR	價格未定	SLG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 1 [月の神殿]	洛克人超級歷險1	CAPCOM	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 2 [死闘 ワイリーナンバーズ]	洛克人超級歷險2	CAPCOM	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 3 [最後の戦い!!]	洛克人超級歷險3	CAPCOM	價格未定	AVG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
未踏峰へ挑戦 アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT
アウトライブZERO(仮称)	OUTLIVE ZERO(暫名)	SUN SOFT	價格未定	ACT
アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
ウォーゴッズ	WARGOOZE	SOFTBANK	價格未定	FIG
ヘクセン	HAKUSEN	SOFTBANK	價格未定	ACT
ベトラム	BETORAMU	SOFTBANK	價格未定	ACT
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
ナノテックウォリアー	蘭洛狄戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	RPG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	價格未定	STG
マイホームドリーム	MY HOME DREAM	VICTOR SOFT	5800日圓	ETC
オーガリアン~亜人伝~(仮称)	亞人傳(暫名)	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
ダカール`97	達喀爾'97	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	RAC
雷電 DX	雷電DX	SAVE開發	價格未定	STG
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	ETC
NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ハエ男のスターツアー(仮称)	蒼蠅人的星際之旅(暫名)	PITTY	價格未定	ACT
RAYMAN 2(仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
ザウバー	沙奧巴	SQUARE	價格未定	RPG
ディレクター(仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
LIPROS(仮称)	LIPROS(暫名)	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
RPGツクール3	RPG製作室3	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
バーチャル リモコン(ヘリポート!)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
FLY(仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
ARENA(仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
ウルトラ万馬券	ULTRA萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	TAB
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
VIPER(仮称)	VIPER(暫名)	GAGA COMM.	5800日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワールドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
JUMP KID(仮称)	JUMP KID(暫名)	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション(仮称)	MOSTER COLLECTION(暫名)	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE~惡魔的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
メイン・ローター(仮称)	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
銃夢(仮称)	銃夢(暫名)	BANPRESTO	價格未定	ARPG
NOEL 2	NOEL 2(暫名)	PIONEER LDC	價格未定	ETC
MVPベースボール'96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
シェラザード伝説 ザ・プレリュード(仮称)	西拉薩傳説	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENT.	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	價格未定	RPG
ウキウキ釣り天国(仮称)	誘惑釣魚天國(暫名)	TEICHIKU	價格未定	SLG
スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
幻想水滸伝II	幻想水滸傳II	KONAMI	價格未定	RPG

SATURN

1月發售遊戲

31日	DIE HARD TRILOGY	虎膽龍威三部曲	FOX INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	三国志リターンズ	三國志RETURNS	光榮	6800日圓	SLG
	Fighting Illusion~K-1 GRAND PRIX~札	Fighting illusion	XING	5800日圓	FIG
	BUG TOO !!	BUG TOO !!	SEGA	5800日圓	ACT
	3Dベースボール	3D棒球~THE MATCHER	BMG VICTOR	5800日圓	SPT
1月	実戦パチスロ必勝法 4	實戰彈珠機必勝法!4	SAMMY	5800日圓	ETC

2月發售遊戲

7日	プラドルDISC データ編 レースクイーンG	偶像 DISC DATA編 RACE QUEEN G	SADA SOFT	3800日圓	ETC
	エリア51	AREA 51	SOLFBANK	價格未定	STG
	シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	5800日圓	SLG
	蒼ェ紅蓮隊	蒼穹紅蓮隊	EA VICTOR	5800日圓	STG
14日	天城紫苑	天城紫苑	CLIP HOUSE	6800日圓	AVG
	クレオパトラフォーチュン	CLEOPATRA FORTURN	TAITO	5800日圓	SLG
	エレベーターアクションリターンズ	ELEVATOR ACTION RETURNS	BING	5800日圓	ACT
	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	蝙蝠俠不敗之謎	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	サクラ大戦 花組通信	櫻大戰 花組通信	SEGA	4800日圓	ETC
	新世紀エヴァンゲリオン	新世紀EVANGELION	SEGA	2800日圓	ETC
	ぷよぷよSUN	史萊姆方塊SUN	COMPILE	4800日圓	PUZ
21日	WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	信長の野望バリューセット	信長之野望VALUE SET	光榮	11800日圓	SLG
	重装機兵レイノス2	重裝機兵LEYNOS 2	NCS	5900日圓	ACT
	三国志バリューセット	三國志VALUE SET	光榮	12800日圓	SLG
28日	新・海底軍艦~鋼鉄の孤独~	新・海底軍艦~鋼鐵之孤獨~	ASCII	6800日圓	SLG
	ワイアラエの奇蹟EXTRA 36 HOLES	威亞拿之奇蹟 超級36洞	D&E SOFT	6800日圓	SPT
	SPACE JAM	太空也入樽	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	NBA JAM エクストリーム	NBA JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	パネルティアストーリー~ケルンの大冒険~	懲罰故事~基倫之大冒險~	翔泳社	6200日圓	RPG
	天地無用!テRャモーュ ウSツ イユn	天地無用!麵皇鬼 連鎖必要	Pioneer LDC	6800日圓	PUZ
	首都高バトル'97 土屋圭市&坂東正明	首都高賽車'97	IMAGINEER	5800日圓	RAC
	ふしぎの国のアンジェリーク	不思議國之ANGELIQUE	光榮	價格未定	SLG
	キューブバトラー	CUBE BATTLER	YANOMAN GAMES	5800日圓	ETC
中旬	だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	6800日圓	PUZ
	ROOMATE~井上涼子~	ROOMATE~井上涼子~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	SLG
下旬	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	新世紀EVANGELION 2nd Impression	SEGA	6800日圓	ETC
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
	コマンド&コンカー	COMMAND& CONQUER	VIRGIN INTERACTIVE	6800日圓	SLG
	アドヴァンスV.G.	ADVANCED V.G.	TGL	9800日圓	FIG
2月	CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
	ウルフファングSS 空牙2001	WOLFFANG SS 空牙2001	XING	5800日圓	STG
	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISIAL	6800日圓	ETC
	逆鱗弾	逆鱗彈	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG

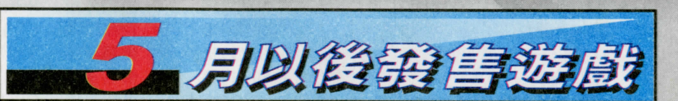
	ZAP!SNOWBOARDING TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	5800日圓	SPT
	未踏峰へ挑戦　ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
	続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BENPRESTO	5800日圓	PUZ
	NIGHTTRUTH VOICE SELECTIONラジオドラマ編	NIGHTTRUTH VOICE SELECTION播音劇編	SONNET	價格未定	ETC
	DREAM SQUARE　雛形あきこ	DREAM SQUARE雛形明子	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SEGA AGES/FANTASY ZONE	SEGA	價格未定	SLG
	SEGA AGES/ペンゴ･フリッキ･アップンダウン･ヘッドオン	SEGA AGES/四合一遊戲	SEGA	價格未定	ETC
	Mr.BONES	骨頭先生	SEGA	5800日圓	ACT
	AMOK	AMOK	光榮	5800日圓	STG
	機動戦士ガンダム外伝3裁かれる者	機動戰士達外傳 3 被審判的人	BANDAI	4800日圓	ACT

3月發售遊戲

7日	SANKYO FEVER実機シミュレーションS	SANKYO FEVER實機模擬彈珠機S	TEL研究所	5800日圓	ETC
	ワームズ	WORMS	I'MAX	5800日圓	SLG
	オベリスクプロジェクト･オスカーを遂行せよ!	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
	ヘンリーエクスプローラーズ	亨利探險家	KONAMI	5800日圓	STG
	優駿~クラシックロード~	優駿~CLASSIC ROAD~	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
14日	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	價格未定	STG
28日	モンスタースライダー	怪物騎士	DAT JAPAN	價格未定	SLG
	実戦パチンコ必勝法 TWIN	實戰彈珠機必勝法！TWIN	SAMMY	5800日圓	ETC
	ファーランドストーリー2(仮称)	古大陸物語 2（暫名）	TGL	價格未定	RPG
	パズルボブル３	泡泡龍3	TAITO	5800日圓	ACT
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	5800日圓	AVG
上旬	プラネットジョーカー	PLANT JOKER	NAXAT	5800日圓	STG
	ボイスアイドルコレション~プールバーストーリー~	聲優COLLECTION~PROVER STORY~	DATAEAST	6800日圓	ETC
下旬	機動戦士Zガンダム前編(仮称)	機動戰士Z高達 前編	BANDAI	6800日圓	ACT
	エイナスファンタジーストーリーズ	ANUSFANTASY STORIES	MEDIA WORKS	5800日圓	RPG
	SKULL FANG空牙外伝	空牙外傳	DATA EAST	價格未定	STG
3月	サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	5800日圓	FIG
	わくわく７	WAKUWAKU7	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	迷你四驅超級工廠	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	太平洋の嵐２	太平洋之風暴 2	IMAGINEER	價格未定	SLG
	フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT
	クォヴァディス２	QUOVADIES2	GRAMS	6800日圓	SRPG
	神卜拳	神凰拳	SAURUSU	價格未定	FIG
	プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
	WARA2 WARS 激闘 大軍団バトル	WARA2WARS激鬥！大軍團戰鬥	翔泳社	價格未定	SLG
	ウエルカムハウス	WELCOME HOUSE	IMAGINEER	5800日圓	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	AVG
	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	價格未定	SLG
	爆れつハンターR	爆烈HUNTER R	KING RECORD	5800日圓	RPG
	DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	卒業~クロスワールド~	卒業CROSS WORLD	小學館PRODUCTION	5800日圓	SLG
	ゲーム天国極楽パック	遊戲天國 極樂PACK	JALECO	7800日圓	STG
	ときめきメモリアルSelection藤崎詩織	心跳回憶Selection藤崎詩織	KONAMI	價格未定	ETC
	マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
	ボトム　オブ　ザ　ナインス	BOTTOM OF THE NINES	KONAMI	價格未定	SPT
	ザ　コンビニ~あの町を独占せよ	便利店大戰略	HUMAN	5800日圓	SLG

4月發售遊戲

4日	ダークハンター異次元学園	DARK HUNTER上 異次元學園	光榮	6800日圓	ETC
	ゲーム日本史~革命児　織田信長~	GAME 日本史~革命兒 織田信長	光榮	6800日圓	ETC
18日	雀帝「バトルコスプレアヤー」	雀帝「戰鬥角色扮演」	DAIKI	6800日圓	TAB
25日	アクアデジグ	AQUA DEJIG	増田屋CORPORATION	3800日圓	PUZ
	デジグティントーイ	DEJIG TIN TOY	増田屋CORPORATION	3800日圓	PUZ
下旬	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~(仮称)	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~（暫名）	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
4月	ブラック　ドーン	黑色黎明	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	プラドルDISC特別編コギャル大百科100	偶像 DISC 特別編 小女孩大圖鑑	Sada Soft	價格未定	ETC
	ブラック　ドーン	達加魯97	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	
	キャスバー	鬼馬小靈精	INTERPLAY	價格未定	ACT



5月9日	フリートーク スタジオ~マリの気ままなおしゃべり	FREE TALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
7月	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
9月	ファンズフォルム	FANS FORUM	MMI Technology	5800日圓	AVG

97年發售預定遊戲

97年春	Jリーグ GO!GO!GOAL!(仮称)	日本職業足球聯賽GO!GO!GOAL!（暫名）	TECMO SOFT	價格未定	SOC
	ドゥーム	DOOM	SOFTBANK	5800日圓	ACT
	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
	ドラゴンマスターシルク	DRAGON MASTER SILK	DATAM POLYSTAR	6800日圓	RPG
	ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	PRIMAL RAGE	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	ダークハンター　妖魔の森	DARK HUNTER下 妖魔之森	光榮	6800日圓	ETC
	ジ　アンソルブド	THE UNSOLVE	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
	実況パワフルプロ野球９７(仮称)	實況POWERFUL職業棒球97（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
	提督の決断III	提督之決斷3	光榮	9800日圓	SLG
	フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	デジタルアンジュ~電脳天使SS~	電腦天使SS	德間書店INTERMEDIA	5800日圓	SLG
	KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
	アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	STG
	ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	クロック(仮称)	CROCK!（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
	デザエモン	設計衛門2	ATHENA	價格未定	ETC
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	スレイヤーズ	魔劍美神	角川書店	價格未定	SRPG
	MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	THE CROW:CITY OF ANGLES(仮称)	THE CROW:天使之鎮（暫名）	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
	メタルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	D-XHIRD	D-XHIRD	TAKARA	價格未定	RAC
	魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	價格未定	RPG
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	價格未定	SLG
	英雄志願—Gal Act Heroism—	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	エーベルージュ	EBEROUGE戀愛物語	TAKARA	價格未定	SLG
	ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
	GAME WARE Vol.4	GAME WARE Vol.4	GENERAL ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	ADVANCED WORLD WAR千年帝国の興亡	千年帝國之興亡	SEGA	價格未定	SLG
	ビクトリゴール'97	V GOAL '97	SEGA	價格未定	SOC
	グレイテストナイン' 97	GREATEST NINE'97	SEGA	價格未定	SPT
	バイオハザード	BIO HAZARD	CAPCOM	價格未定	AVG
	ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2	光榮	7800日圓	SLG
	落ちゲー　デサイナー作ってポン!	做個墮落遊戲！	PACK IN SOFT	價格未定	ETC
97年夏	幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
	レイヤーセクションII(仮称)	LAYERSECTION II（暫名）	MEDIAQUEST	價格未定	STG
	X-MEN VS ストリートファイター	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	タンク(仮称)	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SLG
	スパイダー(仮称)	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	麻雀青天井	麻雀青天井	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.1虹色の青春	心跳回憶劇場系列VOL.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
	瞳Evolution(仮称)	瞳 Evolutoin（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
	HOT STEP あいどる(仮称)	HOT STEP IDOL（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
97年秋	メックウォーリア	MAKE WORRIER 2	ACTIVISION	價格未定	STG
97年	ハークスアトベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	Jリーグエキサイトステージ	J LEAGUE EXCITE STAGE	EPOCH社	價格未定	SPT
	RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	エンジェル　グラフィティ(仮称)	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC
	モトクロス(仮称)	越野電單車賽（暫名）	SOFT VISION	價格未定	RAC
	コットン２	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	ETC
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
	ぷりてぃ電波ジャック(仮称)	PREATY電波士兵（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	プラドルDISC VOL.4 黒田美礼	偶像DISC VOL.4 黑田美禮	Sada Soft	3000日圓	ETC

發售日未定遊戲

	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	價格未定	FIG

紫炎龍	紫炎龍	童	價格未定	STG
スカイターゲット	SKY TARGET	SEGA	價格未定	STG
マンクスTT	MANXS TT	SEGA	價格未定	RAC
新テーマパーク	新THEME PARK	EA VICTOR	價格未定	SLG
スーパーアドベンジチャーロックマンEpisode 1 [月の神殿]	洛克人超級歷險1	CAPCOM	價格未定	AVG
スーパーアドベンジチャーロックマンEpisode 2 [限闘 ワイリーナンバーズ]	洛克人超級歷險2	CAPCOM	價格未定	AVG
スーパーアドベンジチャーロックマンEpisode 3 [最後の戦い!!]	洛克人超級歷險3	CAPCOM	價格未定	AVG
BLAM!マシーンヘッド	BLAM ! MACHINE HEAD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
レクイエム (仮称)	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
怪盗セイント・テール	怪盜SAINT TAIL	TOMY	6800日圓	AVG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
ラストブロンクス/東京番外地	東京番外地	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
汽船海賊 (仮称)	汽船海盜（暫名）	NEIGHBOUR COMPANY	價格未定	RPG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
卒業S (仮称)	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
ドラゴンナイト (仮称)	龍騎士（暫名）	ELF	價格未定	RPG
大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
同級生２	同級生２	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
RAYMAN2 (仮称)	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ETC
銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング エンジェル	銀河公主傳説 3電光天使	HUDSON	價格未定	AVG
開運 なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
MARICA～真実の世界	MARICA真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
ARENA (仮称)	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q. (仮称)	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ (仮称)	U.S. DRAG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀 (仮称)	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	ETC
ダービースタリオン・サターン (仮称)	打吡大賽馬・SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES (仮称)	現代大戰略STRIKES（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪 (仮称)	怪物之王黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター (仮称)	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
モンスターメーカー～ホーリータカー～ (仮称)	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
X-JAPAN 2 (仮称)	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
ダンジョン・マスター (仮称)	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
ハート オブ ダークネス	暗黑之心	SEGA	6800日圓	AVG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
テラクレスタ3D (仮称)	TERRA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
下級生	下級生	ELF	價格未定	SLG
ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900日圓	PUZ
ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
MVPベースボール `96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
My dream~オンエアが待てなくて~ (仮称)	My dream~正等待廣播（暫名）	日本CREATE	價格未定	SLG
スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800日圓	AVG
真髄・碁仙人 (仮称)	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	價格未定	TAB
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
ルナエターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店	價格未定	RPG
ときめきミュージックCD2 (仮称)	心跳回憶MUSIC CD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVER9.7	DIGITAL PINBALL VER9.7	風	價格未定	TAB
ミニスカポリス (仮称)	MINISKIRT PLOICE（暫名）	元氣	價格未定	
幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG

超級任天堂



31日	ミランドラ	MIRANDORA	ASCII	7800日圓	RPG
	ピキ～ニャ	PIKINYA	ASCII	6800日圓	TAB
	ガンプル	賭搏	ASCII	8000日圓	TAB
1月	ウルトラ麻雀 [兵]	超級麻雀〔兵〕	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	実戦パチスロ必勝法 TWIN	實戰彈珠機必勝法！TWIN	SAMMY	6980日圓	ETC

2月發售遊戲

21日	糸井重里のベス釣りNo.1 (仮称)	糸井重里之基本釣魚方法No.1（暫名）	任天堂	6800日圓	SPT
	忍者乱太郎3	忍者亂太郎3	CULTURE BRAIN	6980日圓	ACT
	スーパーボンバーマン5	超級炸彈人5	HUDSON	6980日圓	ACT
下旬	Parlor! Mini5 パチンコ実機シミュレーション	Parlor! Mini5彈珠機實機模擬	日本TELENET	4900日圓	SLG

3月發售遊戲

7日	パチスロ完全攻略～ユニバーサル新台入荷 VOL.1	彈珠機完全攻略～世界新出場機種 VOL.1	日本SISCOM	價格未定	SPT
	アニマニアクス	狂歡三寶	KONAMI	5800日圓	ACT
14日	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT
20日	実況パワフルプロ野球3 97春	實況POWERFUL職業棒球3'97春	KONAMI	6800日圓	SPT
下旬	プロ野球熱闘パズルスタジアム	熱鬥棒球PUZZLE	COCONUTS JAPAN	6800日圓	PUZ
3月	同級生２	同級生２	BANPRESTO	7980日圓	AVG
	ダークロウ	DARK LORD	ASCII	8000日圓	RPG

97年發售預定遊戲

97年夏	ふね太郎	船太郎	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
97年	ああっ女神さまっ (仮称)	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG

發售日未定遊戲

ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
SUPERテトリス2+BOMBLISS	SUPER俄羅斯方塊２+BOMBLISS	BANDAI	3780日圓	PUZ

PC-FX

1月發售遊戲

24日	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE皇國之女兒	NEC HE	7800日圓	RPG



28日	アニメフリークVol.4	動畫現像Vol.4	NEC HE	6800日圓	ETC



3月	LAST IMPERIAL PRINCE	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG
97年春	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

ドラゴンナイト４	龍騎士4	NEC AVENUE	8800日圓	SLG
卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
惑星攻撃隊リトルキャッツ (仮称)	惑星攻擊隊LITTLE CATS（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG
超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
ペブルビーチ波濤 (仮称)	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERS遥かなるオーガスタ3 (仮称)	MASTER哥爾夫球3（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG

	負けるな魔剣道Z	不要輸魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
	みにまむなのにっく	變成最少(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
	スパークリングフェザー	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
	こみっくろーど	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT

NEO・GEO

1月發售遊戲

1月31日	ティンクルスタースプライツ	閃星閃亮(匣帶)	ADK	29800日圓	STG

2月發售遊戲

2月14日	ザ キング オブ ファイターズ'96ネオジオコレクション	拳皇'96 NEO.GEO COLLECTION(CD-ROM)	SNK	3800日圓	ETC
2月21日	ティンクルスタースプライツ	閃星閃亮(CD-ROM)	ADK	6800日圓	STG
2月	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REALBOUT餓狼傳説SPECIAL(匣帶)	SNK	價格未定	FIG

3月發售遊戲

3月21日	BREAKERS	破壞者(匣帶)	PISKO	價格未定	FIG
3月28日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳(CD-ROM)	SNK	價格未定	RPG
3月	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REALBOUT餓狼傳説SPECIAL(CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG

4月發售遊戲

下旬	BREAKERS	破壞者(CD-ROM)	PISKO	價格未定	FIG

N64

2月發售遊戲

28日	実況パワフルプロ野球4	實況POWER FULL職業棒球4	KONAMI	9800日圓	SPT

3月發售遊戲

21日	ブラスト・ドーザー	BLAST DOZER	任天堂	9800日圓	ACT
3月	ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	9800日圓	ACT
	Jリーグ LIVE 64	日本職業足聯賽LIVE 64	EA VICTOR	價格未定	SPT
	本格4人打ちThe麻雀64	真正4人打The麻雀64	VIDEOSYSTEM	9800日圓	TAB
	デュロック	DUEL LOCK	ACCLAIM JAPAN	9800日圓	STG
	ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	9800日圓	STG
	レブ・リミット	LAP LIMIT	SETA	9800日圓	RAC
	ドラえもん のび太と3つの精霊石	叮噹 大雄與3顆精靈石	EPOCH社	9800日圓	ACT

4月發售遊戲

4月	雷のごとく~超高速囲碁~	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
	スターフォックス64	STAR FOX 64	任天堂	9800日圓	STG

5月以後發售遊戲

5月下旬	64大相撲(仮称)	64大相撲(暫名)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
5月	SONIC WINGS ASSAULT	SNIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
	森田将棋64(仮称)	森田將棋64(暫名)	SETA	9800日圓	TAB
6月	マルチレーシングチャンピオンシップ	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	IMAGINEER	9980日圓	RAC
6月-7月	スターウォーズ~シャドウ オブ ジエンパイア~	星球大戰~帝國之影~	任天堂	9800日圓	ACT
11月	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	9800日圓	ACT
	キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	9800日圓	SPT

97年發售預定遊戲

97年春	がんばれゴエモン5~ネオ桃山幕府のおどり~	伍佑衛門5	KONAMI	9800日圓	ACT
	ヘクセン	HEKUSEN	GAME BANK	9800日圓	ACT
	プロ麻雀 極64	職業麻雀 極64	ATHENA	9800日圓	TAB
	ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
	麻雀64	麻雀64	光榮	價格未定	TAB
	麻雀(仮称)	麻雀(暫名)	IMAGINEER	價格未定	TAB
	スーパーダブル役満II	SUPER DOUBLE役満II	BAP	7500日圓	TAB
	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	去吧!!麻煩製造者們	ENIX	9800日圓	ACT
97年夏	3D格闘(仮称)	3D格鬥(暫名)	IMAGINEER	價格未定	FIG
	魔法聖紀エルテイル(仮称)	魔法聖紀EL TILL(暫名)	IMAGINEER	9980日圓	RPG
	リーズン(仮称)	理由(暫名)	IMAGINEER	價格未定	TAB
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION(仮称)	超時空要塞MACROSS(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
97年秋	シムシティ2000(仮称)	SIM CITY 2000(暫名)	IMAGINEER	價格未定	SLG
97年	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROS	HUDSON	價格未定	FIG

98年發售預定遊戲

98年春	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

ゴールデンアイ007	007金眼睛	任天堂	9800日圓	ACT
Jリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	9980日圓	SOC
ボディ ハーベスト(仮称)	BODY HARVEST(暫名)	任天堂	9800日圓	ETC
カービィのエアライド(仮称)	卡比的AIRLIGHT(暫名)	任天堂	9800日圓	SPT
バキーブキー(仮称)	BAKIBUKI(暫名)	任天堂	9800日圓	SPT
クライマー(仮称)	CLIMBER(暫名)	任天堂	9800日圓	SPT
ゴルフ(仮称)	哥爾夫球(暫名)	任天堂	9800日圓	SPT
F-ZERO 64	F-ZERO 64	任天堂	9800日圓	SPT
ヨッシーアイランド64	勇士恐龍冒險島64	任天堂	9800日圓	ACT
テトリスフィアー(仮称)	俄羅斯方塊FEAR(暫名)	任天堂	9800日圓	ACT
クオンパ	Cu-On-Pa	D&E SOFT	價格未定	PUZ
金田一の少年事件簿(仮称)	金田一之少年事件簿(暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
ボンバーマン64(仮称)	炸彈人64(暫名)	HUDSON	價格未定	ACT
スーパーパワーリーグ64(仮称)	超級棒球聯賽64(暫名)	HUDSON	價格未定	SPT
実況ゴルフトーナメント97(仮称)	實況哥爾夫球錦標賽97(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT
ヒューマングランプリ(仮称)	HUMAN GRAND PRIX(暫名)	HUMAN	價格未定	RAC
ゼルダの伝説64(仮称)	煞爾達傳説64(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
MOTHER 3(仮称)	MOTHER 3(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
新日本プロレス闘魂炎導	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
サッカー64(仮称)	足球64(暫名)	HUNSON	價格未定	SPT



新 GAME 時間表



《遊戲誌》別冊系列第四彈
CAPCOM畫集的最新版本
只限香港發售 絕對限量發行
THE ART OF CAPCOM
網羅CAPCOM 最新遊戲插圖、設定原畫
從未在任何畫集中刊出!!
街頭霸王 EX
RED EARTH
BIO HAZARD 2
少年街霸2
精選CAPCOM經典遊戲原畫插圖
街頭霸王系列
魔域戰士系列
異度裝甲
POWERED GEAR
CAPTAIN COMMANDO……
重磅粉紙精印媲美日本畫集
二月下旬發售預定
每本定價港幣 88 元
各大書報攤、遊戲及漫畫專門店有售
© CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED



PlayStation™



新GAMES火熱到港！

原廠保養
$1,480

PlayStation自12月到港以來，人人為之雀躍。有見及此，一系列全新勁爆的PlayStation遊戲軟件於97年1月陸續抵港，必定再度掀起一番搶購熱潮，如新版餓狼傳說、牌神、3D射擊遊戲Ray Storm、Final Fantasy VII、兩款全新賽車遊戲、SQUARE的Super Live Stadium棒球遊戲，以及少女育成遊戲Princess Maker等等，歡迎各位超級機迷前來各特約分銷商或銅鑼灣皇室堡的PlayStation™ Pro Shop參觀選購。此外，更多至新至激的遊戲軟件還會陸續登場，請密切留意我們最新的消息，萬勿錯過PlayStation的新動態。

已推出之勁爆軟件：

軟件名稱		
PUYO PUYO 2 (啫喱方塊)	CHORO Q (Q版賽車)	NANATSU NO HIKAN (七秘館)
RAGE RACER (賽車)	CRASH BANDICOOT (古惑狼)	WINNING POST 2 PROGRAM '96 (光榮賽馬)
TOSHINDEN 2 Plus (鬥神傳2＋)	WILD ARMS (角式冒險遊戲)	GOTHA II (天空之騎士)
BOXER'S ROAD (拳擊)	SOUL EDGE (3D格鬥)	SUIKODEN TENMEI NO CHIKAI (水滸傳)
TOUKON RETSUDEN (鬥雲烈傳)	TOUKON RETSUDEN 2 (鬥雲烈傳2)	TOSHIDEN 3 (鬥神傳3)
TOBAL NO.1 (3D格鬥)	AIR MANAGEMENT '96 (航空公司管理)	SANGOKUSHI IV (三國志IV中英文版)
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22 (龍珠Z)	SANGOKUSHI EIKETUDEN (三國志英傑傳)	

＊中文名稱祇作參考之用。

更多勁爆遊戲將陸續抵港

PlayStation™ Authorized Dealer

Get the REAL STUFF at a "PlayStation™ Authorized Dealer" near you!!

Authorized Dealers：A&A Audio & Video Centre - 太古廣場三期 ● 百老滙攝影器材有限公司 - 太古城太古中心二期 ● 中原電器行有限公司 - 銅鑼灣皇室堡 / 尖沙咀海洋中心 / 銅鑼灣時代廣場 / 長沙灣西九龍中心 ● 豐澤電器 - 紅磡黃埔花園 / 銅鑼灣時代廣場 / 沙田新城市廣場 / 金鐘海富中心 / 旺角惠豐中心 / 太古城中心第一期 / 上水新都廣場 ● 崇光百貨有限公司 - 銅鑼灣 ● 泰林無線電行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 ● 玩具反斗城亞洲有限公司 - 尖沙咀海運大廈 / 沙田新城市廣場第三期 / 銅鑼灣皇室堡 / 荃灣 荃灣廣場 ● 環宇影音中心 - 太古廣場 ● 八佰伴最好電器(香港)有限公司 - 馬鞍山廣場三樓 / 屯門市廣場二樓 / 紅磡黃埔花園 / 澳門分店

Authorized Dealers (Game Shops)：恆港貿易公司 - 英皇道萬利商場 ● 嘉宏電子公司 - 銅鑼灣中心商場 ● 環球遊戲專門店 - 灣仔188商場 ● 威龍有限公司 - 牛頭角淘大商場 ● 恆昌電腦公司 - 太子道龍珠商場 ● 多媒體發展公司 - 旺角好景商場 ● 星星電子公司 - 深水埗黃金商場 ● 遊戲時代 - 葵涌廣場 ● 銀星玩具店 - 大圍金禧商場 ● 熱線電子公司 - 大埔翠屏花園 ● 智多寶 - 粉嶺中心二期 ● 新大河電子公司 - 元朗合益商場 ● 龍珠家庭遊戲 - 屯門華都商場



Authorized Distributor：
Media Source International Limited
訊 源 國 際 有 限 公 司
Tel : 2310 8891 Fax : 2786 1011



PlayStation™ Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖
電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk

Sony Computer Entertainment Inc.

SONY

